EDITORA EUROPA

PlayStation

Dicas e Truques para

www.eurogames.com.br

PROMOÇÃO
Use a cachola e concorra a um Play 3

Midnight Club LA
PS3
As novidades do mais luxuoso game de corrida

The Eye of Judgement
PS3
Testamos o jogo que revoluciona o conceito de card game

4 Super Detonados

Uncharted: Drake's Fortune
PS3
Jogamos 22 horas sem parar e garantimos: é melhor que Tomb Raider! Aqui, guia completo, localização dos 60 segredos e 1.000 pontos em conquistas

Nathan e Elena, os novos hérois de Uncharted: Drake's Fortune

Need for Speed: ProStreet
PS2 PS3
Roteiro avançado de pilotagem e aulas para customizar os carros

Call of Duty 4: Modern Warfare
PS3
Estratégia para sobreviver aos combates no Oriente Médio e 30 itens secretos

Golden Compass
PS2
Solução de todos os enigmas da aventura cinematográfica

REVIEWS
- CARS: MATER NATIONAL
- BEOWULF THE GAME
- KANE & LYNCH: DEAD MEN
- MEDAL OF HONOR: HEROES 2

ISSN 1516-6260
9 771516 626008 00108
Nº 108 • Ano 9 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Janeiro 2008

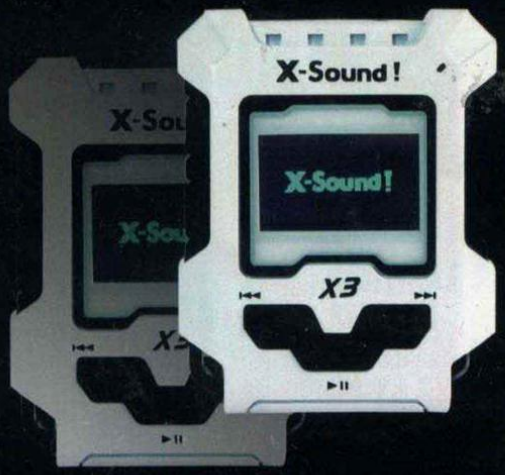
Chegue mais rápido...
O futuro está aqui !

MP4 em Aço Tela LCD 2.2

Linha Platinum

MP4 com Câmera

MP4 em Aço Tela LCD 2.0



- *Mp3;*
- *Pendrive;*
- *Gravador de Voz;*
- *Rádio FM;*
- *Grava de todas fontes de Áudio;*
- *Bateria Recarregável;*
- *Tela Oled colorida.*

MP3 X3 Innovation

X-Sound !

Bem Vindo ao Futuro

Tel: (11) 3097-0901

www.xsoundbrasil.com.br

PlayStation

Janeiro/2008

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766: e-mail: araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Cristina Sayuri
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: Amer Houchaimi, Fábio Santana, Fernando Wiek, Felipe Azevedo, Gabriela Isgroi, Makotron, Matheus Bourg, Nelson Alves Jr. e Romulo Mathei

Internet
Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes e Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios:
Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Ronaldo Mendes (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61) 3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880,
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente de produto)
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, Eduardo Teixeira
Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marília Ribeiro Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante, venda de edições anteriores e atendimento à pessoa jurídica
Coordenadora: Fabiana Lopes - fabiana@europanet.com.br
Atendentes: Carla Dantas, Liliam Lemos, Anne Iris, Paula Hanne, Tamar Biffi e Mari Ehrentreich
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecília Tomazelli (Gerente)
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro, Anderson Ribeiro

Suporte Técnico
Ivan Bastos (Coordenador), Bruno Parreira
Telefone: (11) 3038-5070
E-mail: suporte@europanet.com.br

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER - Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

Quer moleza? Não jogue videogame

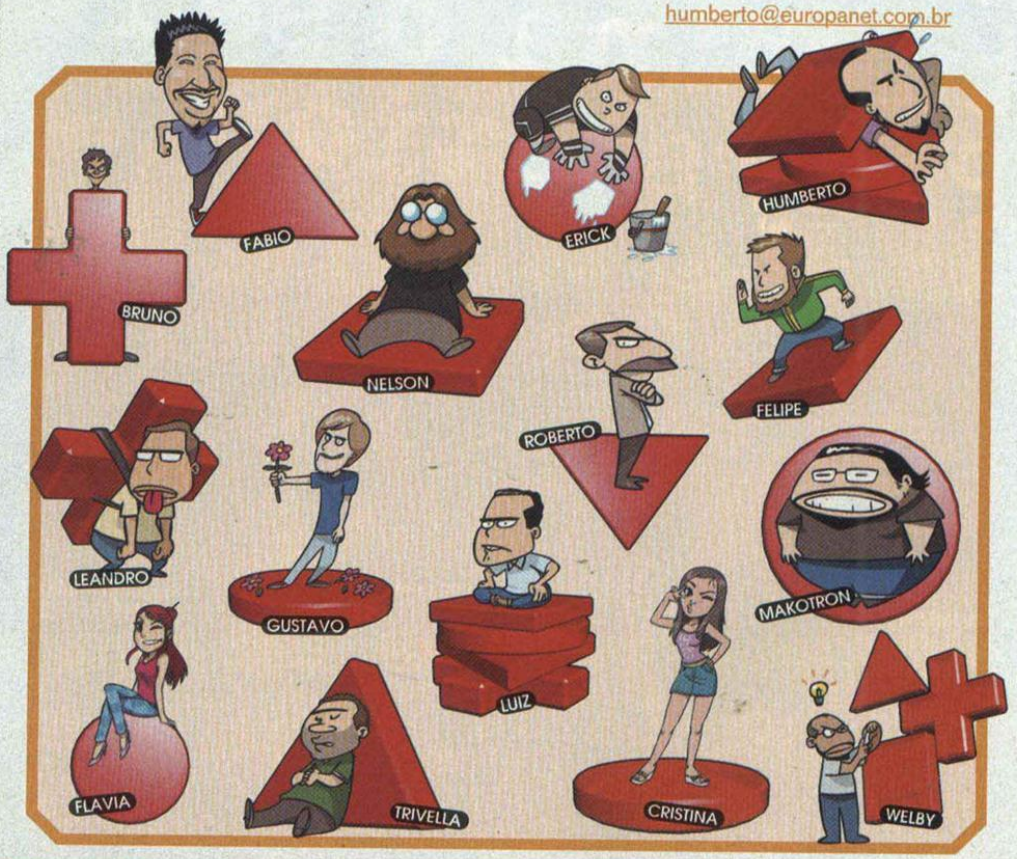
Eu adoro ver o circo pegar fogo. Passadas as festividades de ano novo, a galera da redação estava caída pelos cantos, todos empanturrados de panetone e cidras da mais baixa qualidade – o pessoal gastou todo o dinheiro com jogos e acessórios, logo não sobrou dinheiro para outras delícias festivas. Com o clima de preguiça predominando, todos apostavam que o começo de 2008 traria missões fáceis e jogos cujos desafios poderiam ser classificados como "mamão com açúcar". Um espertinho – vou poupá-lo da vergonha – chegou a sugerir um detonado de *Cars National Mater*, um joguinho que até um papagaio treinado poderia terminar. Pobre coitado, não sabia que o ano começaria com uma seleção com os jogos mais difíceis da temporado.

O Sombra (Leandro) foi o primeiro a levar porrada. O detonador arregalou os olhos quando descobriu que teria que encarar *Uncharted*, o game de exploração mais pauleira que já vi. Aqui ninguém se contenta com o básico e o Sombra teve que passar mais de 20 horas jogando para encontrar todas as rotas seguras, 60 segredos e 1.000 pontos em conquista. Vamos rezar por sua recuperação, Sombra.

Confesso que eu também estava mais lento devido à ressaca, por isso, não vi quando o resto da galera fugiu de fininho. Resultado: sobrou chumbo para os colaboradores. Fernando Wiek caiu direitinho na minha lábia e o convenci que *Golden Compass* era uma "aventurinha infantil". A orelha da minha mãe deve ter esquentado quando ele descobriu que o jogo é absurdamente difícil no aspecto "segredos" e precisou jogar mais de uma semana para encontrar o último segredo do jogo. A orelha da minha mãe pode agüentar, o que não pode é faltar segredo nos roteiros da **D&T**, é questão de honra.

Enquanto recapturo os fujões da redação como se fossem pokémons malandros, deixo aqui um recado: quer conhecer o próximo game de Lara Croft, *Tomb Raider 8*? Bom, então é melhor não perder a próxima edição.

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br



Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo - SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

LEADERSHIP GAMER

Prepare-se

www.leadership.com.br

e desafie seus limites

6703 - Gabinete
Gamer II - Blue Eye

6420 - Gabinete
Gamer XI Viking

6404 - Gabinete
Gamer X Transformer

6705 - Gabinete
Gamer IV ET

6952 - Gabinete
Gamer XII Viper
Disponível também
na cor azul.

6706 - Lan Party Bag

6430 - Gabinete
Gamer XIII XPower

6444 - Cooler
para HD

6443 - Cooler para
placa VGA.

6441 - Cooler
Silver Knight

6442 - Cooler
Iceborg

6447
Ventilador Fox

6717/6718/6719
Fontes Gamer Wireless

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

LEADERART

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

CAPA

Uncharted: Drake's Fortune 42

GERAL

Compras 94
Fala Galera! 10
Garota PlayStation 58
Hora do Reset 104
Mundo PlayStation 14
Pôster: "Need for Speed: ProStreet" 57
Promoção 8
Review que ninguém viu 93
Superteste 98
Trash Zone 102

PREVIEW

Midnight Club: Los Angeles (PS3) 20
Condemned 2: Bloodshot (PS3) 22
Star Ocean: First Departure (PSP) 24
The Bourne Conspiracy (PS3) 26
Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts (PSP) 28
NiGHTS Into Dreams (PS2) 28
Conflict: Denied Ops (PS3) 30
Wild Arms: Cross Fire (PSP) 30

REVIEW

Eye of Judgment, The (PS3) 84
Beowulf (PS3) 88
Kane & Lynch: Dead Men (PS3) 90
Cars: Mater-National (PS2) 91
Medal of Honor: Heroes 2 (PSP) 92

DETONADOS

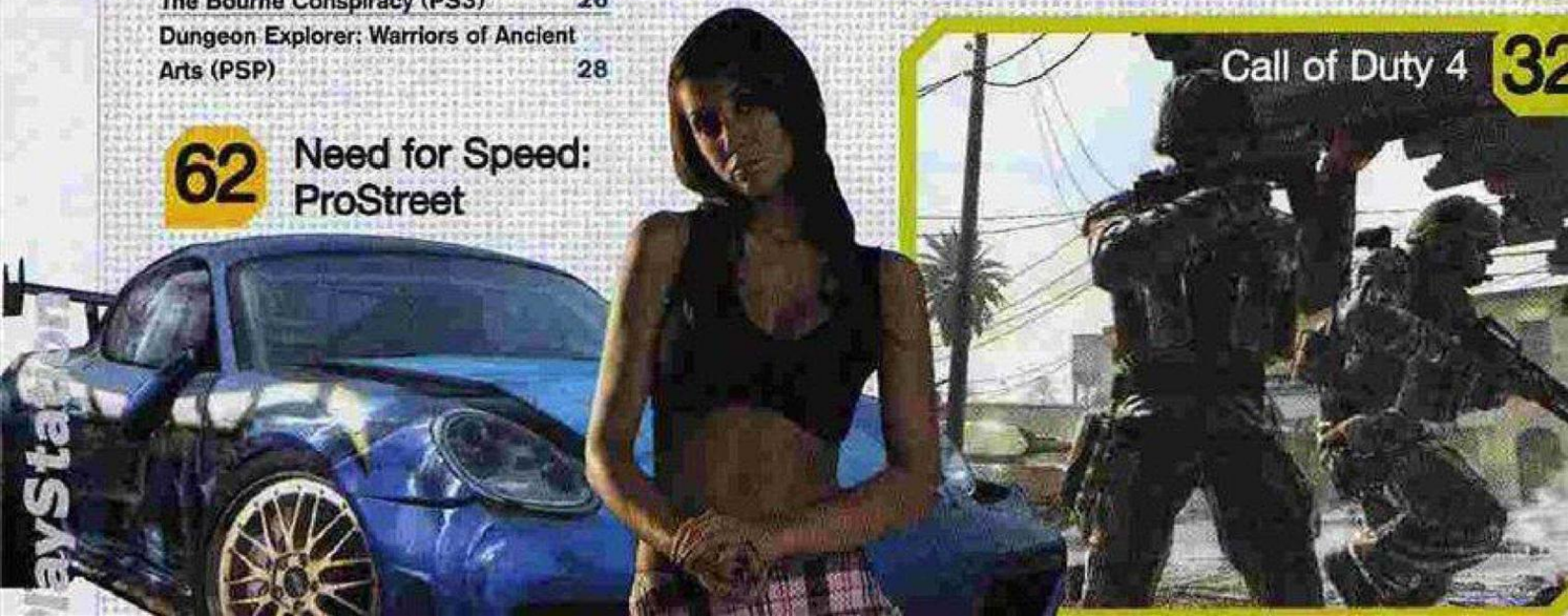
Call of Duty 4 (PS3) 32
Golden Compass, The (PS2) 76
Need for Speed: ProStreet (PS2/PS3) 62
Uncharted: Drake's Fortune (PS3) 42

DICAS

Ben 10: Protector of Earth (PS2) 100
Firefighter F.D.18 (PS2) 10
LEGO Star Wars: The Complete Saga (PS3) 10
Manhunt 2 (PS2) 100
Need for Speed ProStreet 3 (PS2) 10
Rock Band (PS2) 10
SpongeBob SquarePants: Creature fro the Krusty Krab (PS2) 10

TRAPAÇAS

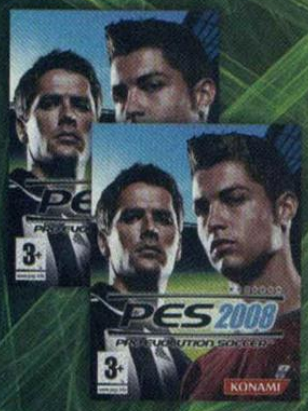
Avatar - The Burning Earth (PS2) 10
Crash of the Titans (PS2) 10
FIFA 08 Soccer (PS2) 10
Resident Evil: Code Veronica X (PS2) 10



Chegou 2008!

Muitas novidades e promoções para você!

BANANA GI



Consulte-nos

Jogo Pro Evolution 2008 (Playtation 3)

R$ 499,00

PlayStation 2

R$ 180,00

Fonte Seveanteam 420w

R$ 420,00

Processador Atlhon x2 5000+

R$ 750,00

Placa Mãe Asus M2N32-SLI DELUXE

Consulte-nos

XBOX 360 Premium c/ saída HDMI

Consulte-nos

Aparelho Nintendo Wii

Consulte-nos

Aparelho PS3

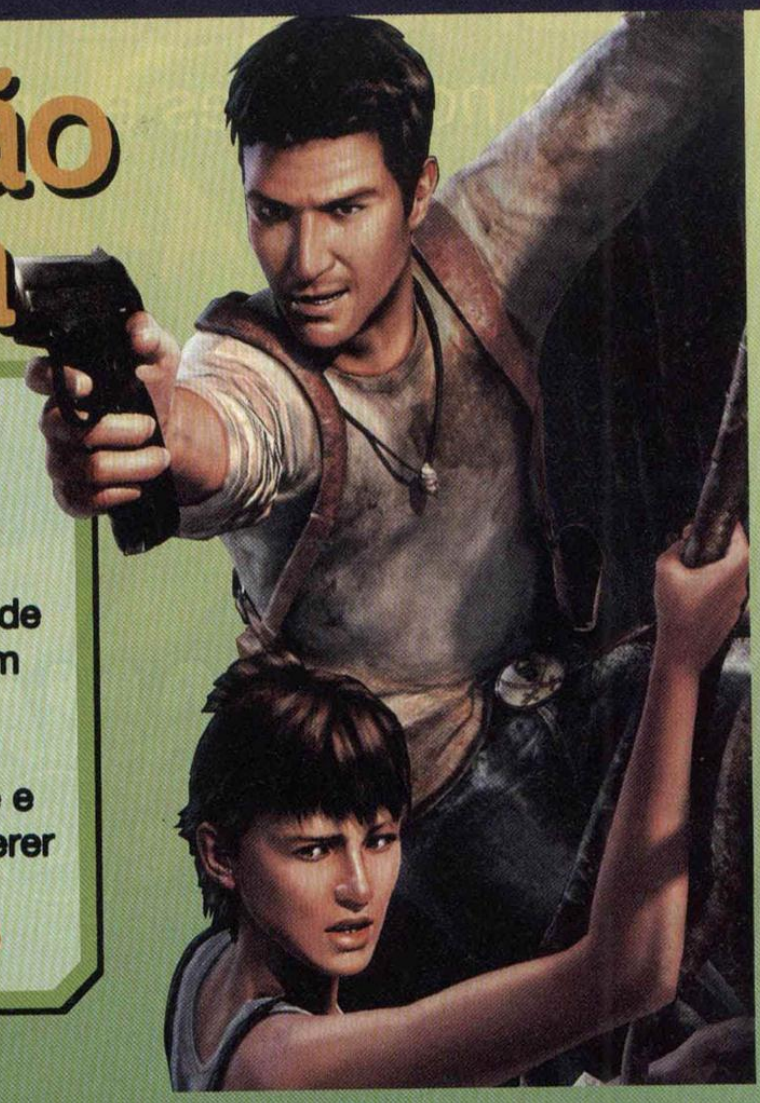
Preços para pagamento apenas em dinheiro e sujeitos a alterações e disponibilidade de produtos no estoque

Agradecemos a todos os participantes de nossa promoção!
Confira as fotos do sorteio e do ganhador em nosso site.

(11) 3326-9886
Rua Santa Ifigênia, 195 - Loja 22

WWW.BANANAGI.COM.BR

Promoção Aventura



Nada é melhor do que uma grande aventura para começar o ano em grande estilo. Porém, a turma da D&T está sem idéias e precisa da sua motivação. Use a sua criatividade e monte uma frase que descreva um tesouro irresistível para atrair essa galera que adora videogames. Mas seja discreto, pois se Nathan Drake e Lara Croft descobrirem, podem querer encontrar o nosso tesouro antes. A frase mais criativa leva um Play 3

A **Promoção Saiyajin**, publicada na edição 106 da **Dicas & Truques para PlayStation**, contou com a participação de centenas de leitores. Somente um deles levou um PS3 com um controle original. O felizardo foi:

Vencedor: José Martinho da Costa Jr. São Paulo, SP

Desafio: Inventar um poder para o Makotron vencer Vegeta

Prêmio: Um PS3

Frase vencedora: Makotron transforma-se em Super Capitão Nascimento nível 5 e arrasa com o ataque do saco mortal.

PROMOÇÃO AVENTURA

Envie o cupom até 10 de fevereiro de 2008

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

Invente um tesouro para atrair a galera da D&T para uma grande aventura. (15 palavras)

_____

_____

_____

_____

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção Aventura – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900

2. O prazo para o envio dos cupons é dia 10 de fevereiro de 2008 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).

3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante.

4. Cada cupom deve conter uma frase. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.

5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**

7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais de frases e desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.

8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.

9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 110**, que estará nas bancas no dia 5 de março de 2008. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 5 de maio de 2008 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.

10. O prêmio é um PlayStation 3 com um controle original, que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato. O prêmio em questão é um produto seminovo, submetido a testes pela equipe da redação e não será entregue em sua caixa completa (itens como plásticos protetores, manuais e isopor de proteção serão descartados).

11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.

12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71
DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

ALI Games

www.aligames.com.br

Jogos e acessórios em geral

Play II
R$ 439,00
A vista
(3 anos de garantia)

Compre acima de
R$ 200,00 e concorra a:

(Kit Oficial BR)

Sorteio dia 12/01

MasterCard VISA

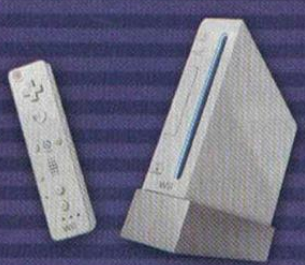
Em até 6 X

Playstation III

Nintendo DS

PSP

Nintendo WII



Matriz: Rua Comendador Afonso Kherlkian - Nº 85 - Loja 11, Box 20 - Fone: (11) 3311-0961

Filial 1: Rua Santa Ifigênia - Nº 180 - Box 16 - Xtrem Games - Fone: (11) 3229-7600

Filial 2: Rua Santa Ifigênia - Nº 490 - Loja 6 - (11) 3337-3856

Fala, galera!

Aqui é o seu espaço, então trate de usar. Escreva para nós: mande suas sugestões, pedidos, críticas e o que mais der na sua telha. Mas não abuse!

PRESENÇA DE CORES

Escrevi para vocês na edição 104 sobre um problema de ausência de cores no meu Play 3 e vocês me pediram para escrever novamente se eu descobrisse algo novo. Pois bem, aqui estou: depois de pesquisar mais sobre o assunto, eu descobri o motivo.

O sistema das televisões européias é chamado de PAL e o meu Play 3 também é desse sistema. Já o americano é chamado de NTSC (tudo isso em televisões convencionais, pois o sistema digital é universal). Ao ligar o Play 3 europeu em uma televisão NTSC, ele não reconhece a saída de vídeo e fica em preto e branco. Alguns jogos da PSstore vêm em formato NTSC, convertendo automaticamente o Play 3 para NTSC. Isso acontece com qualquer jogo que tenha sido desenvolvido no sistema americano.

Henrique Garcia Laurelli
São Paulo - SP

Excelentes informações, Henrique. Agradecemos pela preocupação em nos avisar sobre suas descobertas e temos certeza de que se houver leitores com problemas semelhantes, eles também ficarão agradecidos.

LEITORA INDIGNADA

Compro a revista **Dicas e Truques para Playstation** há mais de cinco anos. Para ser mais exata, vai fazer seis anos que todo mês vou à banca para comprar a revista.

Acho um absurdo vocês fazerem a revista pensando que só pessoas do sexo masculino vão adquiri-la. As meninas também compram, e muito! Parem de colocar pôsteres de mulheres se oferecendo! Crianças e mulheres também lêem, fico indignada com isso. Vamos acordar, pessoal! Se essa falta de respeito e consideração continuar, vou passar a comprar outra revista. Estamos no século 21, o tempo em que só menino jogava videogame acabou. Espero que vocês tomem alguma providência.

Luciana Barroso
Via e-mail

A polêmica da Garota PlayStation não acaba nunca. Então, volta e meia nos sentimos na obrigação de publicar alguma carta reclamando disso pois devemos mostrar que respeitamos a opinião de nossas leitoras.

Acima de tudo, agradecemos por você acompanhar nosso trabalho durante tanto tempo, Luciana. Temos certeza de que leitoras fiéis como você são difíceis de encontrar e nosso objetivo é fazer tudo que está a nosso alcance para manter essa fidelidade. No entanto, não podemos simplesmente dar um fim na Garota PlayStation pois, pode acreditar, ela agrada à imensa maioria dos leitores. A brincadeira começou há bastante tempo, sem maiores pretensões. Acabou virando uma tradição e agora é parte integrante de nossas páginas. E vai além disso: até algumas leitoras gostam da seção e se animam a se candidatar para posar como Garota PlayStation.

Esperamos de coração que você continue conosco e fazemos aqui um pedido: se você não suporta mesmo a Garota PlayStation, arranque o pôster da revista e cole na parede com a outra face voltada para a frente. Afinal, ali sempre haverá a imagem de algum jogo animal e você não terá que olhar para aquilo que lhe desagrada.

CADÊ ESSE DETONADO?!

Gostaria de saber se vocês têm o detonado do jogo *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, para PS2. Eu tenho procurado em muitas revistas minhas, mas não consigo achar o *Metal Gear 3*. Obrigado por publicarem o meu e-mail e um abraço para todo o pessoal da *D&T*.

Luan Rodrigues Paz
Via e-mail

Um abraço para você também, Luan, e muita paz no seu caminho. Olha... temos muitos detonados por aqui. E seguimos publicando vários deles em todas as edições. Esse que você está procurando foi publicado na edição 53. Já procurou nela?

Sempre as Garotas play. Não adianta. Entra garota, sai garota e a polêmica continua.

PELAS VEIAS DA HISTÓRIA

Estou precisando de uma ajuda na música *Knights of Cydonia* do *Guitar Hero III: Legends Of Rock* do PS2. Em uma parte, é preciso ficar apertando o botão R2 direto. O problema é que, não importa o quanto rápido eu for, não há como acertar na dificuldade Hard. Por favor, me ajudem!

Paulo Victor
Via e-mail

Você vai ter que suar esses dedos aí durante um bom tempo ainda. Depois dessa música do Muse, você vai enfrentar pedreiras como *Reign in Blood*, do Slayer, e *One* do Metallica. Ficaria mais fácil se você arrumasse um controle-guitarra emprestado para não ter que sofrer com o Dual Shock, mas sabemos que não é todo mundo que tem essas facilidades. Até gostaríamos de ajudar, Paulo, mas realmente não tem como. Só se fôssemos na sua casa para jogar em seu lugar. Mas do jeito que estamos atolados de trabalho, isso é impossível. Se você pelo menos oferecesse Tubaína e sanduíche de mortadela, pensaríamos na possibilidade.

ERRATA

A edição 107 saiu com a ficha técnica errada no detonado de *Assassin's Creed*. Segue abaixo os dados corretos do jogo e a sua verdadeira nota.

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Ubisoft Montreal
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
NOTA: 7,5

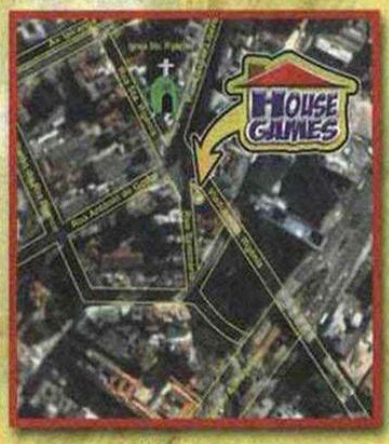
HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA

PC

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE À IGREJA STA. IFIGÊNIA

(3326-0045

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f.5506-9979

MD GAMES
AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!
Souza
Jogador do
São Paulo F.C.
3361-8844
3361-4957
3338-1801
TELEVENDAS: 3331-7286
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO
FALE COM NOSSOS ATENDENTES
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA

AMES

(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

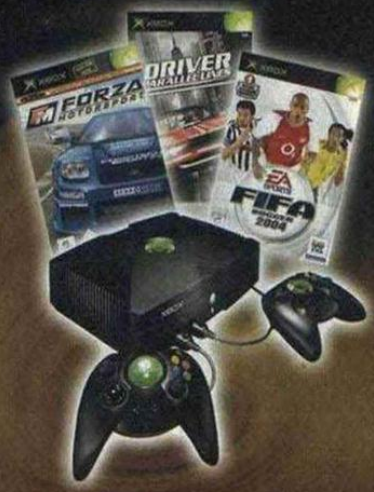
CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!



X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

HD DE 80 GB
R$ 209,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

POR MATHEUS BOURG

Mundo PlayStation

PSstore em um clique

Sony libera o acesso à sua loja virtual para PCs e facilita a vida de quem busca conteúdo para PSP

Até pouco tempo atrás, o acesso à PlayStation Store era restrito ao PS3, mas as coisas mudaram para melhor. Para surpresa geral, a Sony liberou o acesso à sua loja virtual para computadores pessoais. Além da óbvia praticidade oferecida, a novidade também favorece os usuários do PSP, que não vão precisar mais usar o Play 3 como canal de compras de conteúdo.

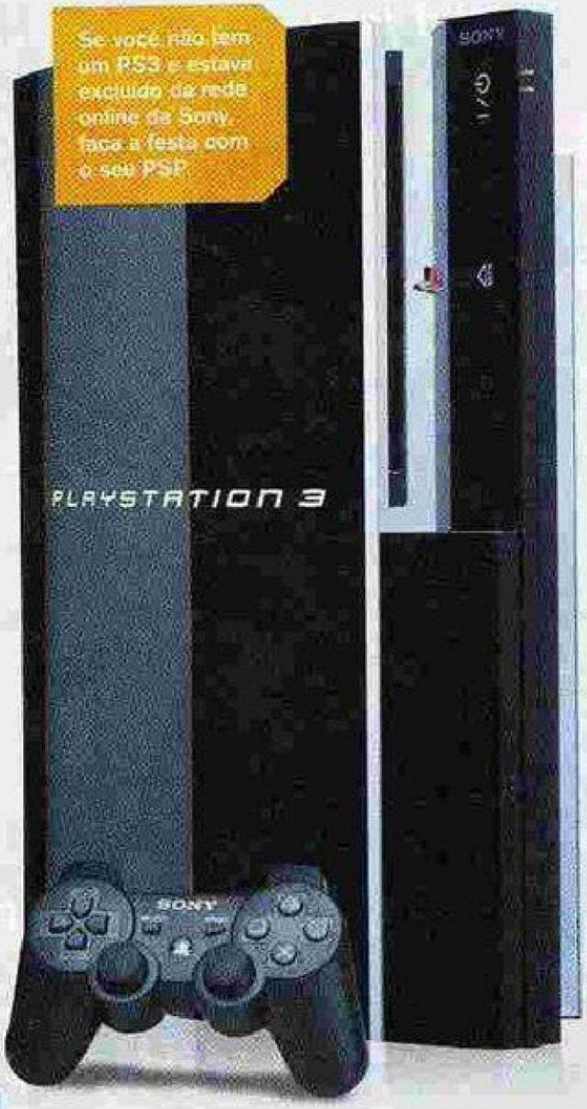
Disponível no site oficial da Sony (http://store.playstation.com), a página do novo serviço possui um design agradável e permite que o internauta compre itens em sua moeda corrente – no nosso caso, entretanto, o esquema é pagar em dólares. Além de campos de busca para que o jogador procure por títulos específicos para o portátil, o site se destaca por apresentar menus que informam quais são as novidades e os títulos mais vendidos do momento. Os interessados em novidades gratuitas vão encontrar vídeos de lançamentos, demonstrações jogáveis e até mesmo temas para o aparelho – basta fuçar direitinho para encontrar dezenas de itens bacanas.

É válido ressaltar que o principal foco da rede são jogos clássicos lançados originalmente para o PSOne. Em outras palavras, por razões óbvias, os internautas não terão acesso a qualquer arquivo destinado ao PS3.

REQUISITOS

Para usufruir da loja, proprietários do PSP precisam atualizar o seu firmware para a versão 3.72 e, em seguida, fazer o download do aplicativo PlayStation Network Downloader – este software, exclusivo para PC, auxilia na transferência de dados do computador para o portátil.

Cadastre-se e prepare o bolso para torrar nas dezenas de ofertas do site



Se você não tem um PS3 e estava excluído da rede online da Sony, faça a festa com o seu PSP

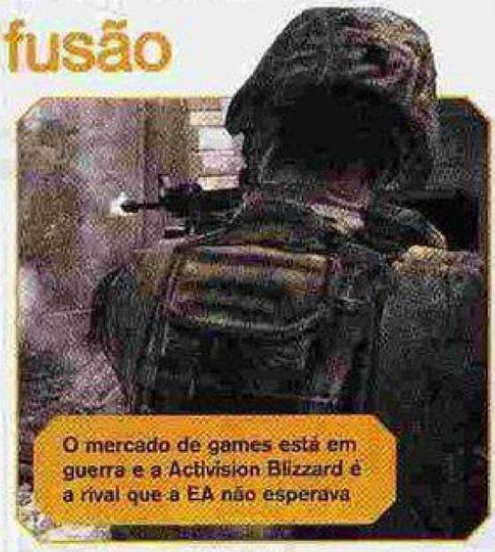
Um dos principais lançamentos disponibilizados na página é o game *Castlevania Symphony of the Night*, uma verdadeira obra-prima considerada por muitos como o melhor jogo já lançado para o PSOne. O preço? Cerca de US$ 10

Activison e Vivendi anunciam fusão

Nova empresa desbanca a Eletronic Arts e conquista o posto de maior distribuidora de jogos

Foi-se o tempo em que a Electronic Arts era conhecida como a maior entre os gigantes do mundo dos games. Em um surpreendente comunicado divulgado à imprensa, a companhia francesa Vivendi anunciou que a sua divisão de games – que, entre outros estúdios, é dona da Blizzard Entertainment, responsável por *World of Warcraft* – será combinada com a norte-americana Activision. O resultado desta fusão gerou a Activision Blizzard, a nova dona do posto de maior distribuidora de jogos do planeta.

Entre as principais franquias que passam a fazem parte deste novo estúdio, o destaque fica com ícones como *Guitar Hero*, *Call of Duty*, *Crash Bandicoot*, *Diablo*, *Starcraft* e muitos outros. Em tempo, a companhia aproveitou a ocasião para revelar, ainda que de forma bem vaga, que *Guitar Hero IV* e *Call of Duty V* já encontram-se em desenvolvimento.



O mercado de games está em guerra e a Activision Blizzard é a rival que a EA não esperava

Guncon 3 é melhor que Wii Remote?

Pistola que acompanha o game Time Crisis 4 é só elogios

Em entrevista concedida ao site Gamesutra, o produtor responsável por *Time Crisis 4*, Teruaki Minami, explicou um pouco mais sobre o desenvolvimento do Guncon 3, o controle em forma de pistola que acompanha o seu mais novo projeto. Nas palavras do executivo, trata-se de um periférico melhor até mesmo que o controle do Nintendo Wii. "Basicamente, é a mesma coisa, mas os LEDs do Guncon 3 são muito mais precisos. Enquanto no Wii há apenas dois desses pontos, na pistola existem seis." declarou. Por conta dessa precisão extra, Teruaki acredita que o PS3 será capaz de reconhecer a inclinação do acessório, bem como a distância do jogador em relação ao monitor. "Coisas que não podem ser feitas no Wii", alfineta o pai coruja.

A pistola reconhece a inclinação do acessório e a distância da TV

A luta para cuidar da marca Play começou

Conta publicitária do PlayStation pode mudar de mãos em breve

De acordo com o site Advertising Age, especializado no mercado de agências publicitárias, a Sony está a um passo de encontrar uma nova empresa para cuidar da marca PlayStation. Como o contrato de 13 anos com a TBWA/Chiat/Day expirou recentemente, outras quatro agências lutam para conquistar a conta no valor de US$ 150 milhões. A Sony não se pronunciou a respeito, mas, segundo expectativas, só em 2006 a empresa gastou cerca de US$ 96 milhões em publicidade para PS2, PSP e PS3.

Após desabafo, diretor de Blacksite deixa Midway

Executivo aproveitou participação em evento para criticar o desenvolvimento do novo Area 51

Harvey Smith era o competente diretor criativo do estúdio norte-americano Midway, até o momento em que resolveu criticar publicamente os seus empregadores. Durante a última edição do International Game Summit, realizado no Canadá, Smith manifestou sua polêmica opinião de uma forma considerada por muitos como um pedido público de demissão e, consequentemente, acabou no olho da rua.

Responsável pelo game *Blacksite: Area 51*, já disponível para PS3, o executivo considerou como "desastroso" o modo como seus patrões tocaram o desenvolvimento da obra. Entre as principais críticas, estava o fato de que ele e sua equipe tiveram apenas quatro dias para consertar e polir um estágio inteiro do jogo, um prazo considerado por Smith como absurdo e censurável. Não é de se espantar que o jogo em questão é uma bela porcaria.

Os aliens são coadjuvantes de um game porco, mas ainda estão empolgados

CHEGOU AO BRASIL
A NOVA MANEIRA
DE **ALUGAR** GAMES

GAMEX

A 1ª LOCADORA
DE GAMES ONLINE

- Sem prazo de devolução
- Sem multas de atraso
- Sem taxas de entrega
- Acervo 100% original

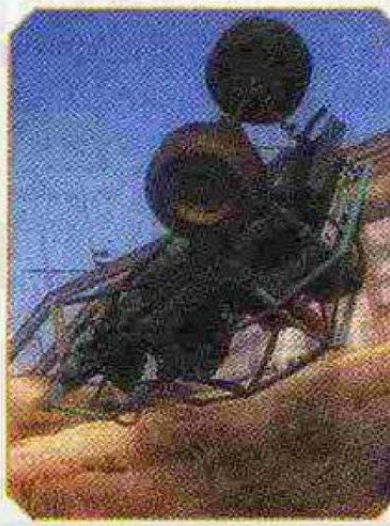
WWW.GAMEX.COM.BR

Wii PLAYSTATION 3
XBOX 360 PlayStation.2
NINTENDO DS. PSP

Mundo PlayStation

Mais expansões

Invista alguns dólares para turbinar clássicos do Play3

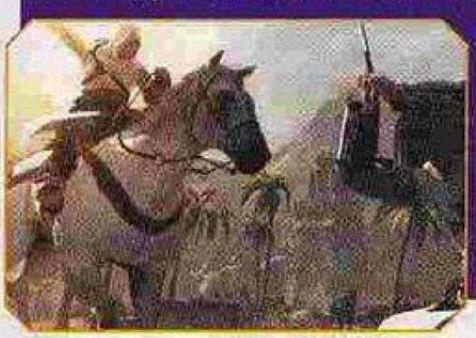


Já estão disponíveis na PlayStation Store pacotes de conteúdo inéditos para os jogos *Resistance: Fall of Man* e *MotorStorm*. O game de tiro ganha dois novos cenários por cerca de US$ 7,99 (Axebridge e Bracknell) e *MotorStorm* pode oferecer dois novos veículos para a sua garagem pela bagatela de US$ 1,99. O arquivo traz ainda duas novas skins compatíveis com qualquer classe de possantes disponível no jogo: QuickFoot e Crazy Samurai.

Ubisoft não sabe a causa dos problemas que assolam Assassin's Creed

Desde que foi lançado, o game acumulou críticas graças a uma enorme quantidade de defeitos primários

Mesmo após lançar uma correção online para o game *Assassin's Creed*, disponível desde o final do ano para PS3, a Ubisoft não possui a mínima idéia do que está causando os erros do jogo. As palavras são de Michael Beadle, gerente de relações públicas do estúdio francês. De acordo com o executivo, a produtora está trabalhando em uma nova atualização mas, sinceramente, não sabe ao certo o que precisa ser corrigido. Entre os problemas relatados, estão falhas que levam o console a reiniciar sozinho e alguns erros bizarros. Um deles faz Altair voar, enquanto outro faz com que o cavalo ande com as patas dianteiras na horizontal. Bizarro é apelido.

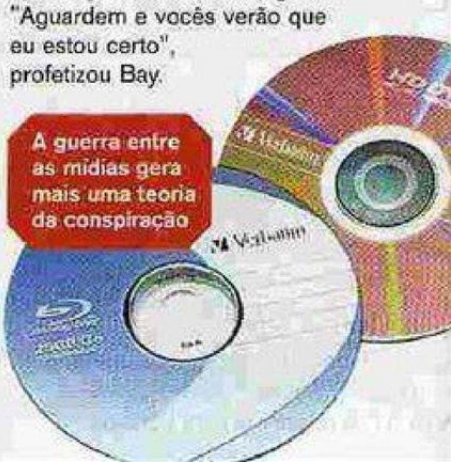


Michael Bay e suas teorias

Diretor de Transformers critica Microsoft e fala sobre uma possível tramóia criada pela empresa

Em uma recente atualização de sua página pessoal na internet, o polêmico cineasta Michael Bay decidiu discutir a guerra de mídias entre o Blu-ray, apoiado pela Sony, e o HD-DVD, cujo maior suporte vem da fabricante do Xbox 360.

De acordo com o cineasta, o objetivo da Microsoft é destruir ambos os formatos e dar início à sua tão desejada era de distribuição digital. "Essa é a sujeirada que ninguém pode falar a respeito. Esse é o motivo pelo qual a Microsoft está investindo US$ 100 milhões para que as produtoras abracem o HD-DVD e não o superior líder de mercado, o Blu-Ray." Bay acredita que a companhia de Bill Gates espera criar um conflito apenas para ganhar tempo enquanto aperfeiçoa seu sistema digital. "Aguardem e vocês verão que eu estou certo", profetizou Bay.



CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

Venus	US$ 13
Matrix	US$ 40
Ótica PS1	US$ 28
Ótica PS2 400B - CR HD7	US$ 76
Ótica Dreamcast jap	US$ 28
Flat Alongadora	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4
Laser PS1	US$ 4
Laser PS2	US$ 25
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13
Suspensão 400-R	US$ 27
LA 6508 orig.	US$ 33
BA 5986	US$ 6
BA 5810	US$ 6
BA 5815	US$ 6
BA 5954	US$ 6
BA 5977	US$ 6
BA 6392	US$ 6
BA 6398	US$ 6
BA 6664	US$ 6
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6

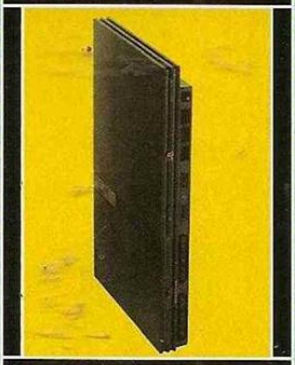
Bios PS1	US$ 10
Capacitor 100X200V	US$ 1
Fonte GAME CUBE	US$ 75
Controle MEGADRIVE	US$ 2
Controle PS2orig	US$ 23
Controle SEGASATURN	US$ 2
Controle X-BOX VR5	US$ 17
Modem PS2	US$ 20
Memory Card PS2	US$ 20
Lente p/ PS1	US$ 3
Motor CD p/ PS1	US$ 4
Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
Polia CD PS1	US$ 2
CDX 8606	US$ 10
Kit Engrenage PS1	US$ 3
Modulador RF 2CAN	US$ 2

ATACADO PARA TODO BRASIL

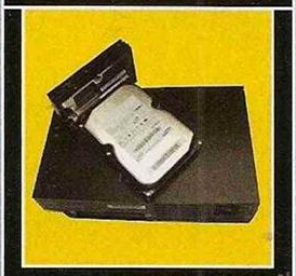
Preço de tabela da www.raiolasergames.com.br + 10% + SEDEX

Console PS2
US$ 245
50001

Console PS2 Slim
US$ 205



Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215



Informática

Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

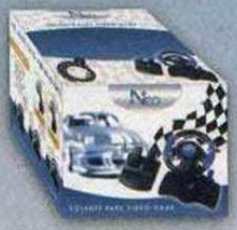
R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light



Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

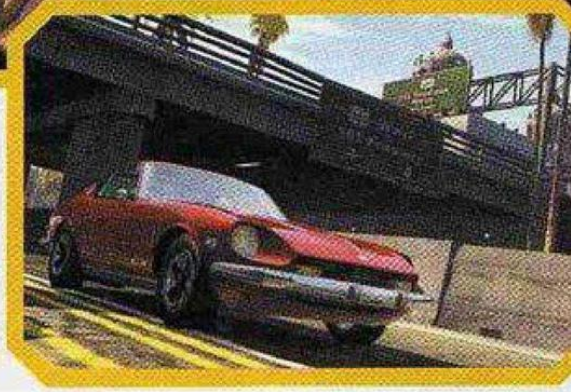
POR MATHEUS BOURG

Midnight Club Los Angeles

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Rockstar San Diego
GÊNERO: Corrida
PREVISÃO: Março de 2008

Pode babar: cada carro conta com cerca de 100.000 polígonos



Novo episódio do "Clube da Meia-Noite" conta com tecnologia de GTA IV para criar os rachas mais radicais da nova geração

Parece até campanha publicitária para cinema, tamanho é o poder de sedução do primeiro trailer de *Midnight Club Los Angeles*. As fortes batidas da banda alemã Digitalism dão o tom e cinco carros – que só podem ter sidos extraídos dos nossos sonhos de consumo – deslizam pelo asfalto da badalada cidade de Los Angeles. O clima muda para mostrar a forte sensação de velocidade com ultrapassagens absurdas. Ao que tudo indica, este será um game para testar os nervos dos pilotos conservadores.

Desde agosto do ano passado, quando a Rockstar San Diego anunciou o projeto *MC:LA*, muita coisa mudou e o game está mais atraente até do que o trailer prometia. A principal novidade é o uso do kit de tecnologias prioritárias conhecido como RAGE e utilizado no desenvolvimento de games como *Grand Theft Auto IV*. O objetivo deste sistema é permitir que o PS3 trabalhe de uma maneira jamais conseguida por qualquer outra produtora na indústria.

FALE MENOS E DIRIJA MAIS

Uma das principais metas em *Midnight Club: Los Angeles* é privar o jogador do anticlimax que são os menus e falatórios: assim como no vindouro *Burnout Paradise*, em *MC:LA*, basta o jogador encontrar um adversário nas ruas ou se posicionar em uma faixa específica para que a competição comece. A partir daí, em vez de poluir a tela com notificações, o jogo simplesmente envia mensagens na forma de janelas que pipocam com discrição. Por fim, há ainda a possibilidade de acessar um mapa 3D de Los Angeles no melhor estilo Google Earth.

A simplicidade também vai facilitar a sua vida no sistema de consertos dos carros – o sistema de danos é severo com barbeiragens. A opção Quick Fix, como o próprio nome já diz, servirá para consertar o carro rapidamente, sem precisar parar de correr. O problema é que o Quick Fix é um "quebra-galho" e vai consertar o carro com peças usadas ou de segunda linha. Para conseguir peças de primeira, você terá que dirigir até a sua garagem, o que pode ser um belo rolê devido a extensão do mapa. Para você ter uma idéia da extensão da Los Angeles virtual, basta saber que se trata de um universo maior que s junção das três cidades que fazem parte da versão *DUB Edition*, para Play 2.

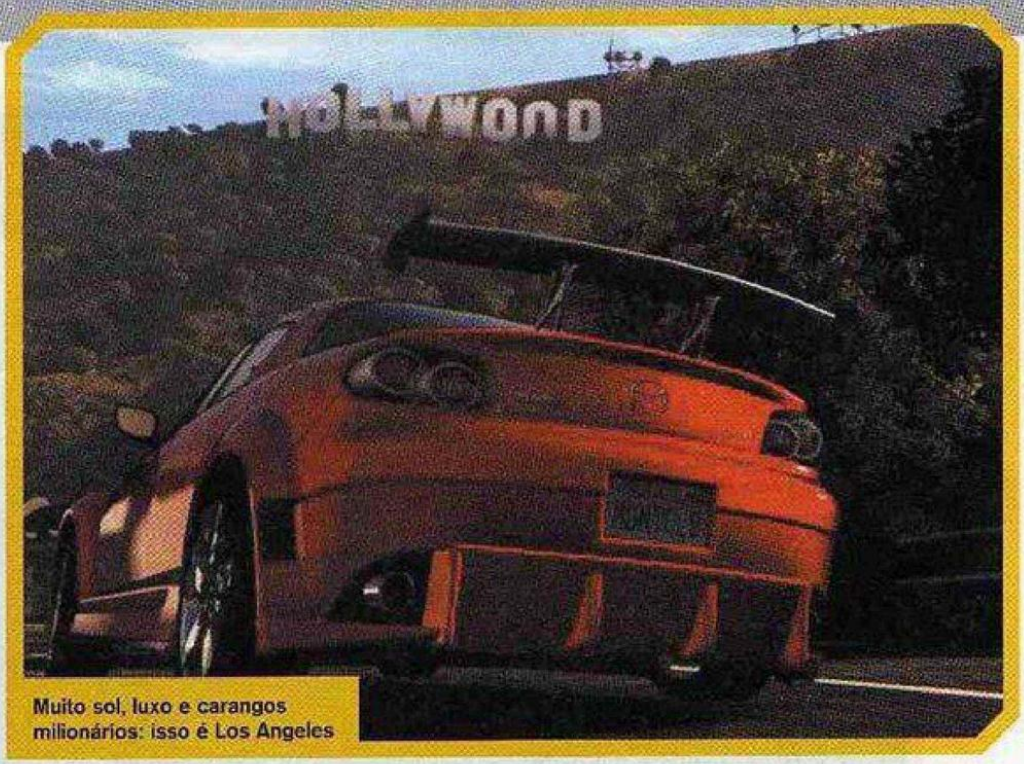
Assim como acontece na vida real, a quantidade de veículos espalhados pela

ruas vai variar de acordo com o horário e com as mudanças climáticas que, para o nosso deleite, acontecem em tempo real. O lado mais interessante deste esquema é que o jogador pode utilizá-lo na criação de táticas envolvendo as competições mais complicadas do jogo. Isso porque é muito mais fácil cair na estrada durante a manhã ou pela madrugada, períodos nos quais há menos carros nas pistas e, conseqüentemente, são horários em que você pode atingir a velocidade máxima dos seus carros com menos risco.

DE OLHO NA CARREIRA

Midnight Club: Los Angeles adicionou um novo sistema que promete agradar até mesmo aos pilotos menos experientes. Mesmo que a sua colocação nas provas não seja das melhores, ainda assim você vai receber pontos de reputação, que vão servir para habilitar carros e competições adequados ao seu nível atual de pilotagem. Conforme evoluir nas colocações e vencer corridas mais longas, novos carros e provas mais difíceis vão surgir para manter o desafio sempre instigante. O melhor é que esses pontos são recompensas por qualquer competição, seja no modo Arcade, Career, online ou offline – sua avaliação é contínua.

Quanto ao acervo de carros disponível na seqüência, a Rockstar já garantiu marcas famosas e modelos como Ford Mustang Boss 302, Lamborghini Miura, Mitsubishi 3000GT e Ford GT que já deram as caras em imagens oficiais. Como é tradição na série, há diversas motos de 900cc e "choppers" (aquelas com guidões longos).



Muito sol, luxo e carangos milionários: isso é Los Angeles

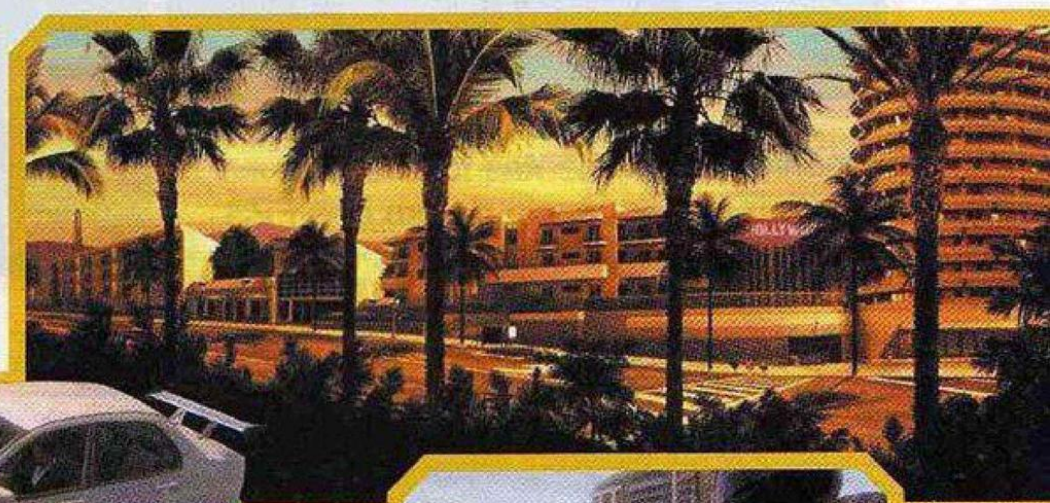
A jogabilidade é genuinamente arcade e, por isso, não tenta trazer recursos mais complexos de simuladores, mas ainda assim é capaz de desafiar os pilotos experientes. A nova câmera interna mostra o cockpit de cada possante e permite que o jogador olhe para os lados para ver os detalhes do carro ou até para ver o que acontece na rua enquanto dirige tranqüilamente, como se estivesse passeando no bairro com pinta de malandragem.

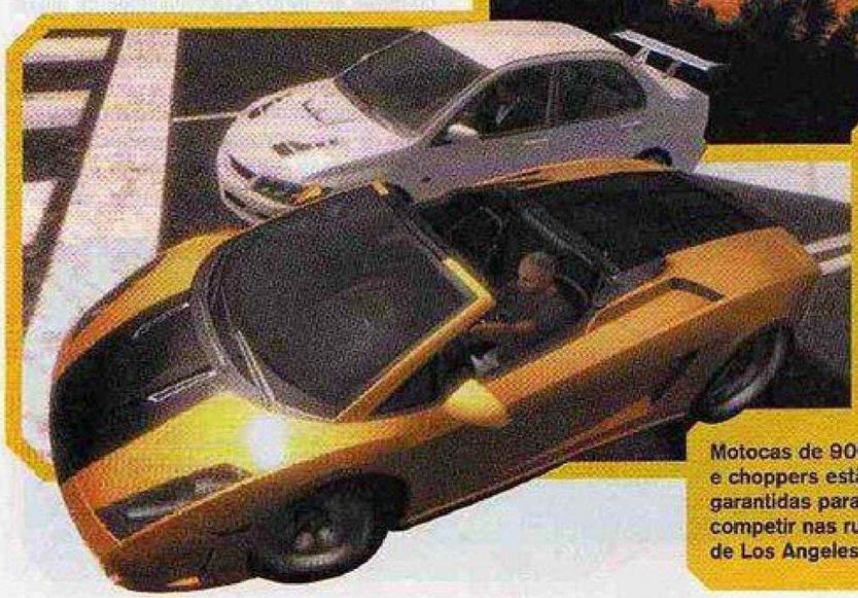
O PODER DA RAGE

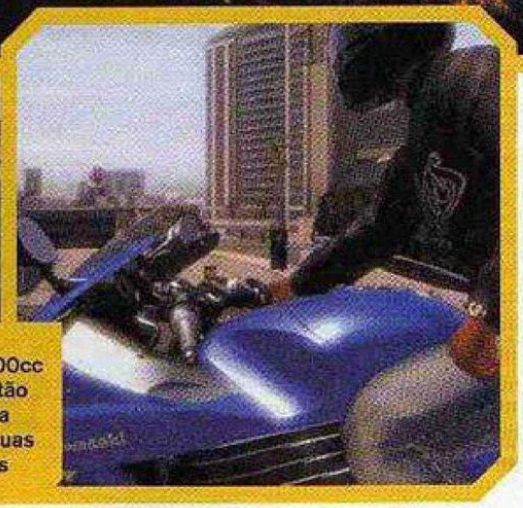
Graças à engine RAGE, o visual do novo game é uma das qualidades que mais se sobressaem. Além de uma cidade gigante com mudanças climáticas em tempo real, o jogo apresenta veículos modelados com cerca de 100 mil polígonos cada um – isso sem contar a visão interna do cockpit.

ONLINE GARANTIDO

Até o momento, a Rockstar não revelou qualquer detalhe sobre as possíveis modalidades online, só limitou-se a confirmar que haverá competições para a galera que gosta de espalhar a sua reputação pelo globo.

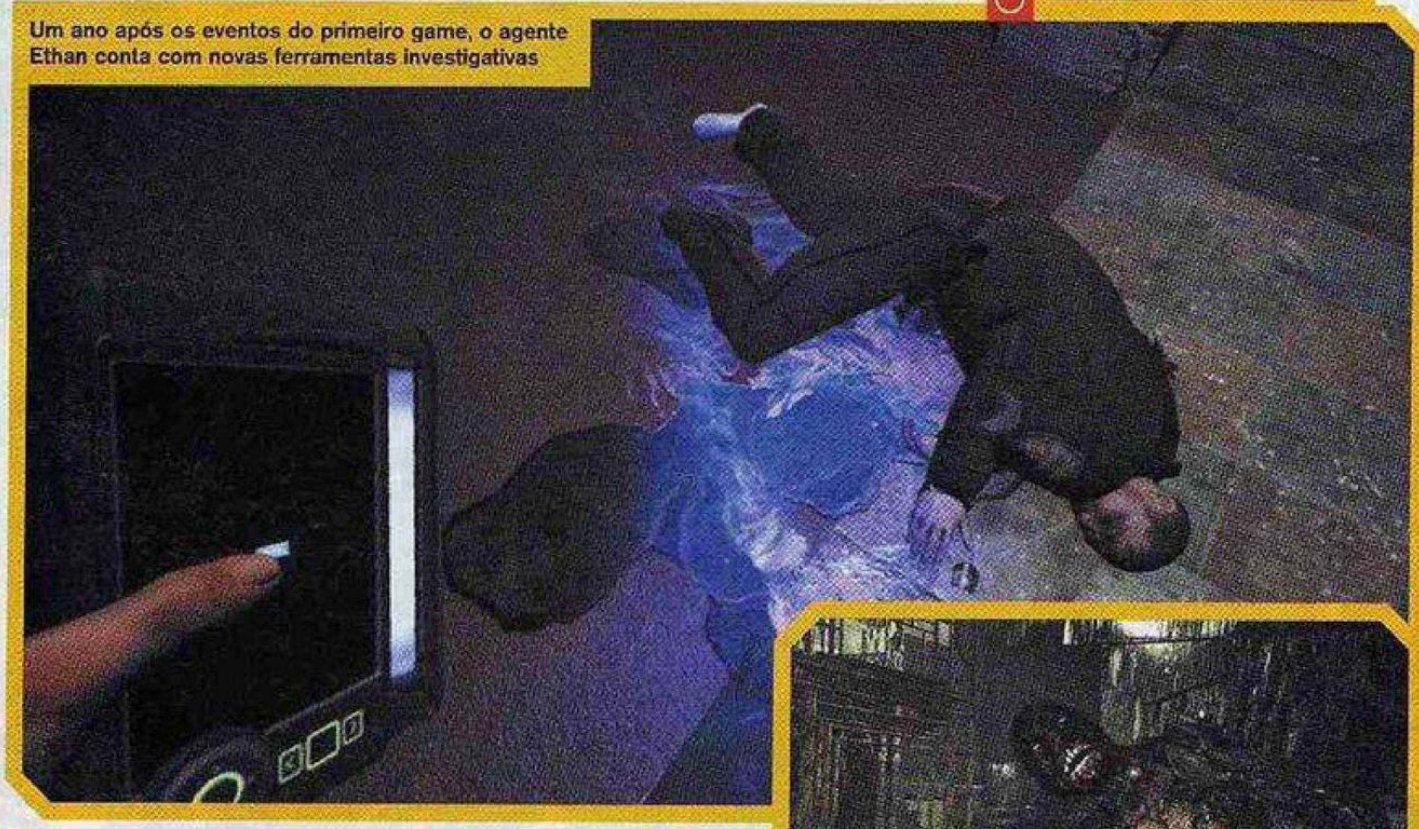





Motocas de 900cc e choppers estão garantidas para competir nas ruas de Los Angeles

Condemned 2 Bloodshot

FICHA
PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Monolith Productions
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: Fevereiro de 2008



Um ano após os eventos do primeiro game, o agente Ethan conta com novas ferramentas investigativas

Seres nada singelos habitam a mente perturbada de Ethan

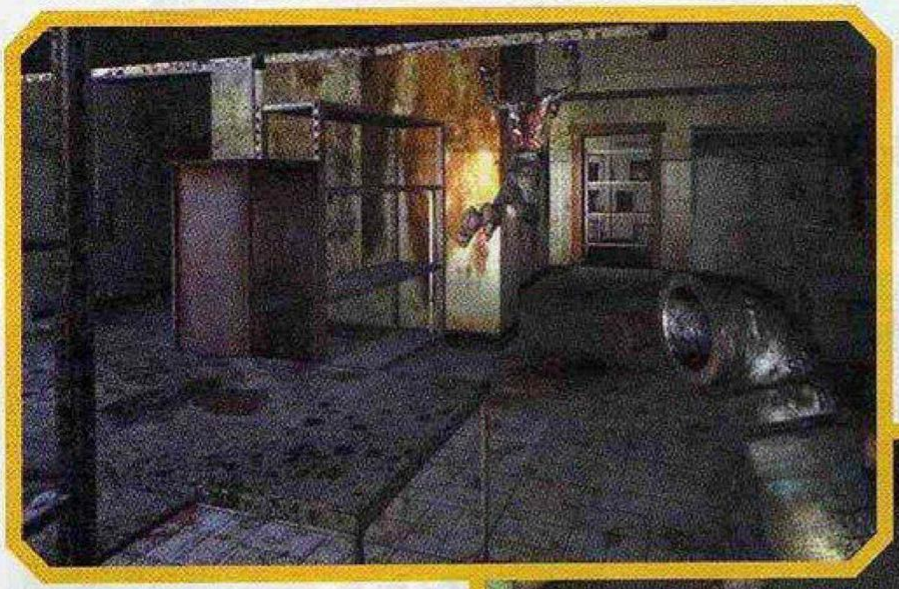
Demônios e ferramentas forenses se misturam na seqüência de um dos FPS mais assustadores dos últimos tempos

Os eventos de *Condemned: Criminal Origins*, lançado originalmente há cerca de dois anos para Xbox 360, fizeram com que Ethan Thomas, ex-agente do FBI, se transformasse em um outro homem. Uma sangrenta luta contra demônios e mortos-vivos fez com que o personagem passasse a sofrer constantes alucinações, levando-o a uma vida como alcoólatra sem-teto. Ossos do ofício.

Bloodshot é a continuação direta de *Criminal Origins* e marca a estréia da série no Play 3. O game busca melhorar em tudo aquilo que não agradou ao público anteriormente. Entre as novidades básicas, estão monstros ainda mais grotescos (apesar de que o "porquinho" à direita incita mais vontade de rir do que medo), gráficos excepcionais e um sistema de combate único e eficaz – e olha que o antigo não era nada ruim.

Partindo do princípio de que você é novato na série, *Bloodshot* segue os mesmos passos do primeiro episódio: trata-se de um FPS sobrenatural que, não por acaso, lembra consideravelmente os traços de F.E.A.R. – outra obra criada nos confins doentios da Monolith. A diferença é que *Condemned* destaca-se por alguns aspectos que foram aperfeiçoados na continuação, como a possibilidade de utilizar todos os objetos ao seu redor e bancar o detetive forense em investigações criminais para lá de sombrias.

A principal meta do estúdio é criar um ritmo de jogo acelerado e sem qualquer tipo de interrupção – a versão anterior pecava



em detalhes inconvenientes, como obrigar o personagem a descansar após correr, procurar armas especiais para arrombar portas e vasculhar os cenários em busca de extras colecionáveis (opa, isso era legal). Exceto pela presença de televisores que, quando encontrados, liberam detalhes complementares à trama, a jogatina rola de forma fluida e ininterrupta.

Além das armas "melee", Ethan luta com os punhos

AGENTE VERSÁTIL

A única missão demonstrada até o momento consiste na primeira parte do novo capítulo: logo no início do estágio, diversos flashbacks encarregam-se de situar o jogador – fã ou novato – nos eventos que ligam *Criminal Origins* a *Bloodshot*. Além da possibilidade de interagir com animações para deixar as cenas mais violentas, Ethan logo é apresentado a novas armas e movimentos.

Felizmente, aquela velha história de que tudo pode ser utilizado para machucar os monstros continua valendo. A diferença é que será possível arremessar os objetos (canos, pedaços de madeira, pás, enxadas, braços e pernas) contra os oponentes. Jogue um tijolo no joelho da vítima e ela vai se curvar, o que permitirá a execução de um golpe final. Só tenha em mente o seguinte: tudo o que você é capaz de fazer, os inimigos podem devolver em dobro. E que fique registrado: atirar pedaços de concreto contra a sua cabeça é a artimanha preferida das criaturas controladas pela IA.

Para facilitar a vida de Ethan, existem diferenças ferramentas úteis, como GPS (muito útil para ajudá-lo a sobreviver em cenários recheados de rotas alternativas) e ferramentas de investigação forense. Há diversas missões secundárias que envolvem coleta de evidências, análise de cadáveres e investigação de cenas onde aconteceram crimes bárbaros. Bancar o investigador é muito desafiante e envolve charadas criativas. Em uma espécie de minigame relacionado à atividade, por exemplo, o jogador deve descrever detalhes sobre o local, atendo-se a buracos de bala na parede, rastros de sangue e por aí vai.

CLUBE DA LUTA

Bloodshot finalmente contará com algumas competições multiplayer online, como as tradicionais Deathmatch ("mata-mata") e Capture the Flag (capture a bandeira). Haverá uma modalidade offline bastante incomum que, de acordo com a produtora, vai seguir a premissa do filme *O Clube da Luta*. Em uma arena fechada, o seu objetivo será improvisar ao máximo para encarar um número infinito de inimigos. O lado legal (e mórbido) da coisa é que os corpos não vão desaparecer nunca do chão e, além de formar uma pilha incômoda de cadáveres, servirão como reposição para o seu arsenal (está sem armas? arranque um membro dos monstros e continue a pancadaria). Como já ficou evidente, *Bloodshot* é um banho de sangue desaconselhável para jogadores com estômago fraco e agrada mais a quem curte violência visceral do que clima de tensão e suspense.

△ QUASE UM FPS DE LUTA

Armas de fogo e objetos variados não vão faltar para você espalhar o terror entre os inimigos demoníacos. Porém, isso já não é mais novidade entres os games de ação em primeira pessoa (FPS) atuais. O diferencial em *Bloodshot* é que você poderá atacar com os punhos para criar combos, terá acesso a cerca de 40 movimentos de finalização e ainda poderá comprar upgrades para ficar mais forte.

Cenários escuros escondem terrores que vão fazê-lo entender por que Ethan tornou-se alcoólatra

Star Ocean: First Departure

Releitura do primeiro episódio do clássico da Enix está a caminho do melhor portátil para jogar RPGs

FICHA
PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: Square-Enix
GÊNERO: RPG
PREVISÃO: Indefinida

Com exceção de uma tradução clandestina feita por fãs, o primeiro capítulo da aclamadíssima série *Star Ocean* jamais veio ao Ocidente. Lançado em 1996, no final da era Nintendinho, o RPG surpreendeu por conta de algumas características especiais, como suas batalhas em tempo real e o enredo envolvente, mas amargou um crítico fracasso comercial. Apesar disso, a Square-Enix decidiu investir em uma releitura destinada ao PSP, portátil que, graças a sua brilhante tela, excelente resolução e as óbvias facilidades de transporte, tornou-se a melhor ferramenta para os fãs de RPG que gostam de ganhar Level em qualquer hora do dia-a-dia.

Os personagens diminutos ganharam retoques no visual

Apesar dos ajustes técnicos, a trama de *First Departure* permanece intacta: o protagonista é Ratix Farrence, um jovem guardião de uma cidadezinha do planeta Roak. Quando o local passa a ser afetado por uma misteriosa doença contagiosa que transforma suas vítimas em pedra, o garoto de cabelo azulado embarca em uma jornada em busca da erva capaz de curar qualquer mal. A viagem é uma fantástica mistura entre elementos de fantasia e ficção científica.

CLÁSSICO REDESENHADO

Os combates em *First Departure*, assim como na versão clássica, acontecem aleatoriamente. Porém, diferentemente dos games tradicionais da época, aqui a ação não rola necessariamente em turnos. Na verdade, as batalhas são todas em tempo real e a única exceção a essa regra diz respeito ao uso de magias. Neste caso, toda a ação é paralisada para que o sistema reproduza a animação correspondente ao feitiço e calcule o dano causado aos inimigos. Rápido e prático.

A essência do game permanece a mesma, mas a Square-Enix promete ótimas surpresas no que se refere ao lado técnico da obra. Uma das boas novas é o visual colorido que, apesar da predominância de traços em 2D, apresenta inúmeras animações renderizadas em três dimensões. Há outros pontos interessantes levantados pela releitura, como animações em CGs inéditas, novos cenários, personagens criados especialmente para a versão PSP e, o melhor de tudo, um trabalho de dublagem que dá vida a todos os diálogos do jogo.

Embora os confrontos sejam aleatórios, toda a ação acontece em tempo real

MAIS PROMESSAS

A releitura de *First Departure* é só o começo: a Square-Enix já está preparando uma nova versão do segundo jogo da série para o portátil. Situado 20 anos após os eventos do primeiro capítulo, *Star Ocean: Second Evolution* também será recauchutado.

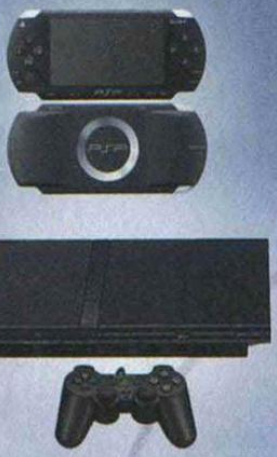
ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft



COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS
11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

The Bourne Conspiracy

Game promete revelar detalhes importantes sobre o passado do agente mais perseguido dos cinemas

FICHA
PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: High Moon Studios
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: 2008

O clima do filme vale nos games: você será perseguido inúmeras veze

A trilogia *Bourne* foi concluida nos cinemas com o lançamento de *O Ultimato Bourne*, mas os fãs do ex-agente da CIA, interpretado pelo ator Matt Damon, poderão continuar a curtir as fugas explosivas do personagem em um game para Play 3. Sob os cuidados da High Moon Studios, a mesma produtora de *Darkwatch* (PS2), *The Bourne Conspiracy* é um projeto com doses cavalares de ação.

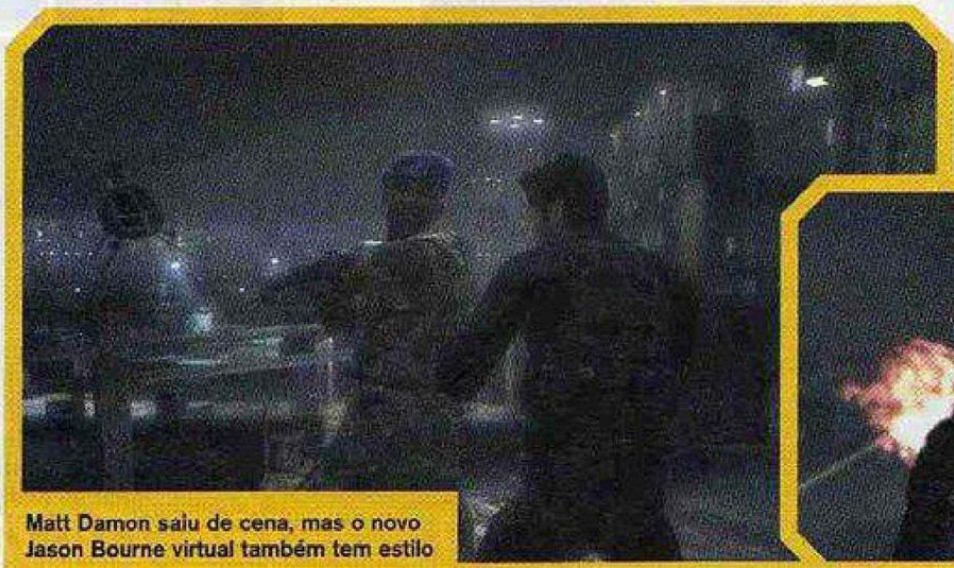
A inspiração para o game vem direto das páginas do romance escrito por Robert Ludlum, composto por cinco livros: *Identity, Supremacy, Ultimatum, Legacy* e *Betrayal*. O curioso, entretanto, é que os primeiros vídeos liberados pelo estúdio não deixam claro qual será a cronologia adotada no game. A teoria mais provável aponta para a chance de que o jogo aconteça antes do primeiro filme, já que uma das missões demonstradas mostra a invasão à embaixada norte-americana em Zurique, Suíça.

ADRENALINA EXTRA

Não se sabe o que levou a produtora a não utilizar Matt Damon como modelo para o Jason Bourne virtual, mas a verdade é que, no meio de tanta ação, dificilmente alguém vai se importar com a diferença. Controlando Jason em terceira pessoa, o jogador pode executar golpes tradicionais ou aproveitar-se de armas de fogo e objetos ao seu redor, como extintores de incêndio e mesas de madeira, para dar cabo dos oponentes.

Na fase da embaixada, em uma das ce iniciais do primeiro filme, o ritmo com que c combates acontecem é simplesmente anim Tanto é que, após alguns minutos, o jogado apresentado a um medidor localizado no ca da tela cujo objetivo é calcular o nível de adrenalina presente no sangue de Bourne. Uma vez cheia, essa barrinha permite que c cara elimine múltiplos oponentes de uma só vez por meio de um esquema contextual mu parecido ao utilizado em jogos como *God o War*. Basta responder a um comando no momento certo para que o personagem execute uma ação cinematográfica.

Embora façam com que os combates pareçam muito fáceis, as seqüências de ação são acompanhadas pelos tradiciona chefões responsáveis por cada fase – vo terá cerca de seis inimigos centrais para encarar, garante a High Moon.



Matt Damon saiu de cena, mas o novo Jason Bourne virtual também tem estilo

NINTENDO DS
TONY HAWK'S PROVING GROUND
Wii
METROID
SUPER MARIO GALAXY
NaçãoDesign
XBOX 360
HALO 3
skate.
PLAYSTATION 3
HEAVENLY SWORD
GUITAR HERO III LEGENDS of ROCK
Imagens ilustrativas
PSP
manhunt 2
Conheça também nossa linha de modelismo!
OLYMPIC ENTERTAINMENT
Venda de games e acessórios exclusivamente para lojistas
Condições especiais para revendas
Acessórios e games originais
Lançamentos de todas as plataformas
NP NEW PORT
Representante oficial da marca NP-Newport
entre em contato
www.np-newport.com
(045) 30255752 / 30255776
(045) 30255758 / 30255766
(011) 26261273 / 26261274
(011) 26261275 / 26260515
atendimento eletrônico via MSN:
olympic_vendas01@hotmail.com
e-mail:olympic@newportgames.com.br
cadastre sua loja

Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts

Prepare-se para testar os limites da sua paciência em batalhas infinitas

Inspirado no clássico *Gauntlet*, o novo projeto da japonesa Hudson Soft é um RPG de ação no qual o desafio é encarar batalhas em um verdadeiro sem-número de cavernas. A proposta corre o risco de ser pura monotonia, mas há outras atrações para diverti-lo, como opção para customizar as suas raças de heróis (guerreiros, magos, etc.) com mais de 300 armas diferentes e outros itens interessantes. Para aumentar a diversão será possível jogar ao lado de até três outros amigos por meio da rede sem fio do portátil.

Dungeon Explorer não tem a mínima pretensão de oferecer uma trama elaborada para justificar a pancadaria: tudo o que você precisa saber é que forças malignas estão criando portais em diversas cavernas ao redor do seu reino e seu objetivo é fechá-los um a um. O verdadeiro foco dos produtores é a criação de um game simples e divertido, no qual apenas dois ou três botões serão suficientes para que a pancadaria role solta e renda boas horas de diversão.

Quatro pessoas podem juntar forças para passar a vida lutando em cavernas

FICHA
PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: Hudson Soft
GÊNERO: RPG
PREVISÃO: Fevereiro de 2008

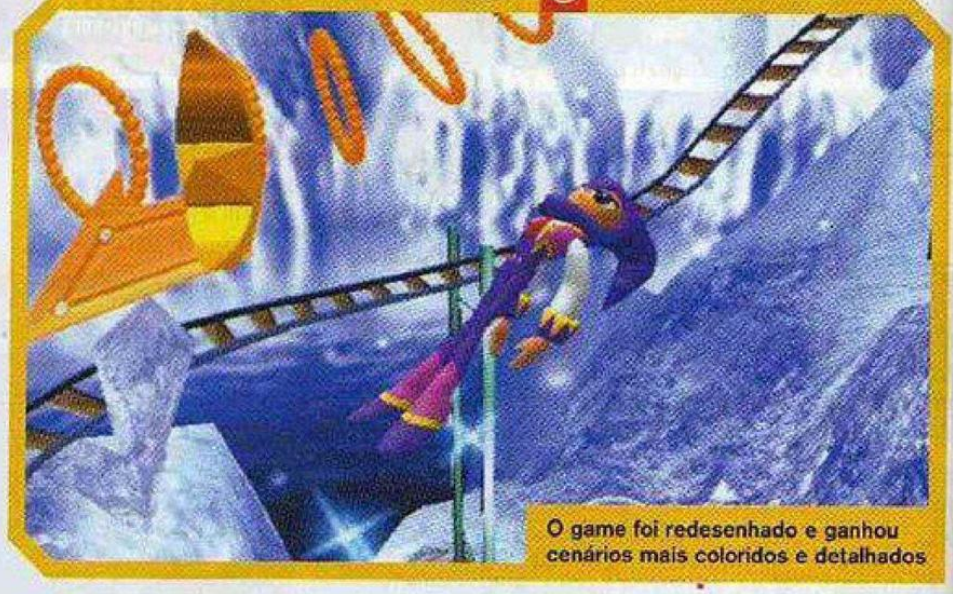
NiGHTS Into Dreams

Clássico do Sega Saturn com novo visual no PS2

NiGHTS foi um dos jogos mais vendidos do ano de 1996 no Japão, figurou em dezenas de listas importantes, foi considerado um dos melhores jogos de plataforma de todos os tempos e, ainda assim, é bem provável que você não tenha a mínima idéia sobre o jogo de que estamos falando. O que interessa é que a obra, lançada originalmente para o falecido Sega Saturn, está a caminho do PS2.

Por se tratar de um jogo dos mesmos criadores de *Sonic*, *Into Dreams* prega a máxima de que liberdade é fundamental. Só que aqui, obviamente, o negócio não é correr freneticamente como o porco-espinho azulado; no controle de uma criaturinha roxa parecida com um pierrô, seus movimentos consistem basicamente em voar por um mundo de sonhos. O objetivo é trilhar caminhos de argolas, fazer piruetas malucas e, eventualmente, combater oponentes que pintam na tela.

Assim como no game original que acompanha o pacote, a releitura divide o jogo em sete sonhos diferentes, três para a jovem Claris, três para o rapazinho Elliot e um em comum para os dois. Durante estes estágios, o jogador vai enfrentar dezenas de inimigos e colecionar os orbes coloridos "Ideyas". Dependendo da cor, eles podem indicar sabedoria, esperança, inteligência e pureza; elementos fundamentais para vencer um vilão criador de pesadelos.



O game foi redesenhado e ganhou cenários mais coloridos e detalhados

FICHA
PLATAFORMAS: PS2
PRODUTORA: Sonic Team
GÊNERO: Plataforma
PREVISÃO: Fevereiro de 2008

www.GameOne.com.br

Vídeo Games e Informática

PLAYSTATION 3

XBOX 360

GAME CUBE

PS2

Wii

DS

PSP

Assistência Técnica Especializada:

XBOX 360 Playstation PC

Até 10x s/ juros* Até 6x s/ juros*

*Crédito sujeito a aprovação.

Informações ou Encomendas:

(19) 2122-5252

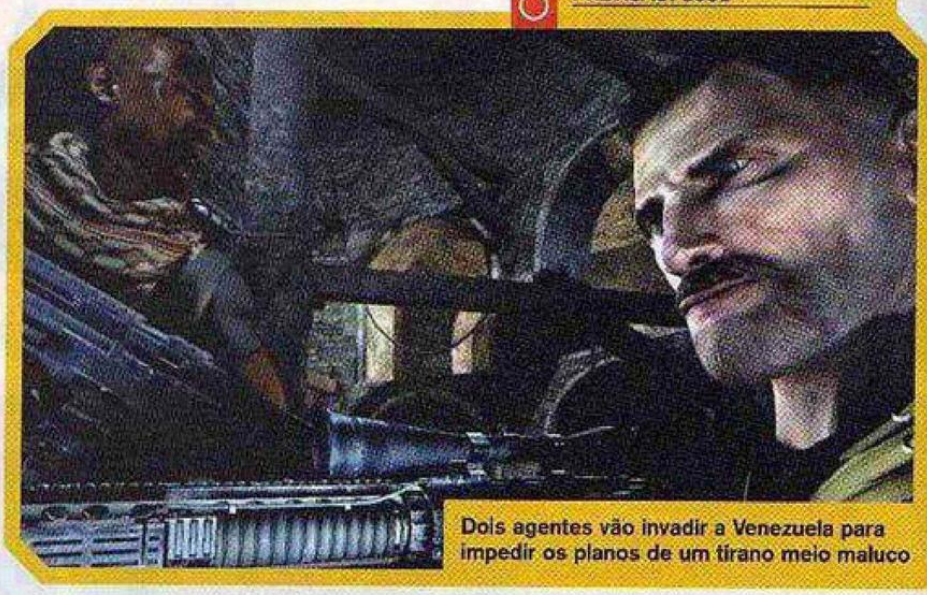
SITE 100% SEGURO

Entregamos para todo Brasil. SEDEX Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

Conflict: Denied Ops

A Venezuela é o novo clichê entre os FPSs

FICHA
PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Pivotal Games
GÊNERO: Ação/FPS
PREVISÃO: 2008



Dois agentes vão invadir a Venezuela para impedir os planos de um tirano meio maluco

Hugo Chávez, o presidente da Venezuela, deve ser uma das personalidades políticas mais sacaneadas em meio aos produtores de jogos norte-americanos. Não bastasse toda a polêmica gerada pela continuação de *Mercenaries*, que trata o fictício presidente da nação como um ditador (ora, que injustiça!), agora é a vez de *Denied Ops* fazer a sua parte e contribuir ainda mais para que o político crie um novo fuzuê gamístico. Neste FPS, forças militares dos EUA são obrigadas a tomar uma atitude quando, em meio a um conflito entre os dois países, o governo da Venezuela ameaça detonar bombas nucleares de grande porte.

Por "forças militares", na verdade, estamos falando apenas dos dois soldados que podem ser controlados pelo jogador. Graves é um atirador-de-elite cauteloso e disciplinado, enquanto Lang lida muito bem com metralhadoras e explosivos. A idéia é fazer com que o jogador alterne entre os personagens durante cada missão e, por conta disso, sinta-se à vontade com uma limitação um tanto quanto inusitada: por aqui, não há esse papo de se apoderar de armas e itens largados pelos oponentes.

Na verdade, toda essa duplicidade fortalece consideravelmente os laços entre o jogador e o seu parceiro, que pode ser controlado tanto pelo computador como por um amigo na rede. Além de trocar de armas, pegar munição emprestada ou indicar posições para avançar ou recuar, muitas vezes, *Denied Ops* exigirá que um soldado faça o impossível para ressuscitar seu parceiro. Nesses momentos, valerá tudo, até mesmo destruir paredes para cortar caminho.

Wild Arms: Cross Fire

Combinação de RPG e Velho Oeste no PSP

FICHA
PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: Media Vision
GÊNERO: RPG
PREVISÃO: Fevereiro de 2008

As características de cada terreno jamais deverão ser ignoradas

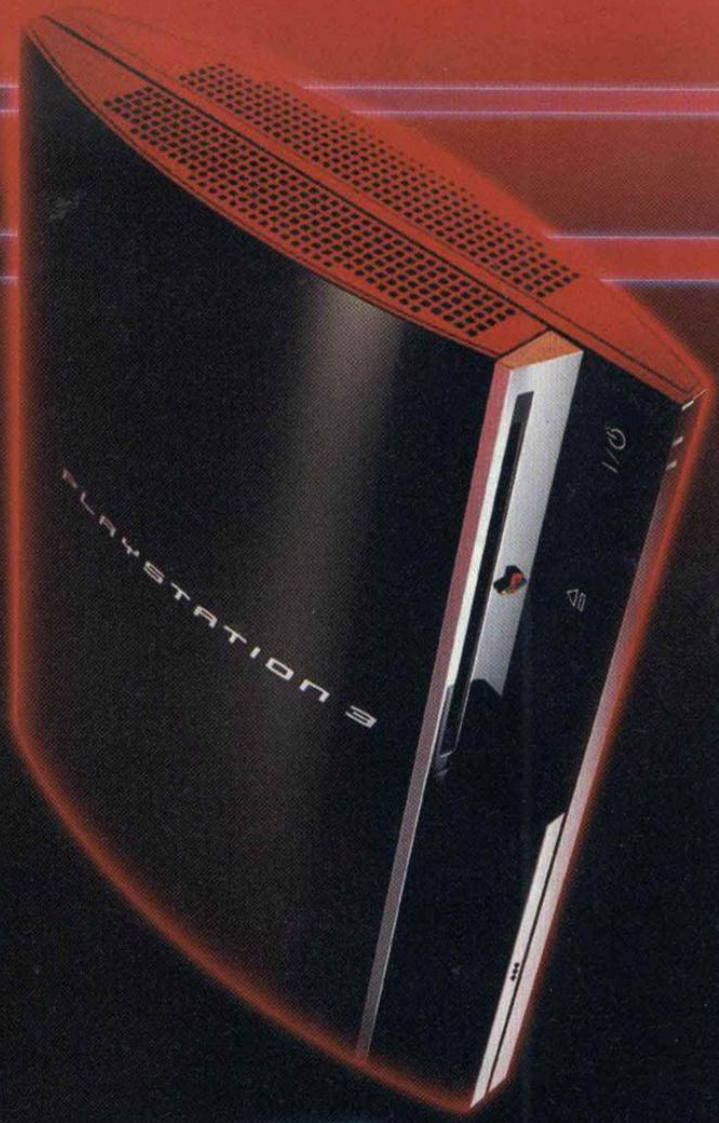
Há duas maneiras de se converter um jogo clássico aos moldes do PSP: manter tudo como sempre foi ou reinventar a obra para dar origem a um título com cara de novidade. A Media Vision escolheu a segunda opção e vai recriar o primeiro *Wild Arms*.

Algumas alterações prometem mexer com a cabeça dos fãs. Em vez do tradicional sistema de combate em turnos (aos moldes de *Final Fantasy*), *Cross Fire* limitará as batalhas a um espaço semelhante a um tabuleiro dividido em diversas grades. A idéia é fazer com que o jogador, no comando de Clarissa e outros soldados, formule diferentes táticas para derrotar os inimigos e, desta forma, desvende a misteriosa conspiração por trás da morte da rainha do reino de Elsius. Parece simples, não é? Mas a produtora garante que a história será bem diferente. De acordo com o estúdio, as características físicas de cada espaço quadriculado poderão influenciar drasticamente nos resultados de cada confronto: lutar em um terreno rochoso, por exemplo, oferecerá mais agilidade na hora de se movimentar e, ao mesmo tempo, fará com que o seu personagem se torne mais vulnerável. As variantes serão diversas e você terá que considerá-las sempre.

A nova interface reúne informações úteis para montar as suas estratégias

Não bastasse isso, *Cross Fire* também vai contar com diversos momentos de exploração. Neste caso, investigar locais indicados por um ponto de exclamação será uma espécie de requisito para que a protagonista acumule dados compatíveis com o chamado Direct Event Report, um relatório que indica quais são as possibilidades de a sua equipe vencer e quais são as condições para que isso aconteça. Com essas boas novas, até quem é fã da série vai ter grandes surpresas durante a nova aventura.

A Revolução dos Games



Todos seus Desejos estão aqui!!!

RICKY games

BUNKER GAMES

SAMPA GAMES

Ricky: 5687-4471 / Bunker: 3798-4131 / Sampa: 5073-4754

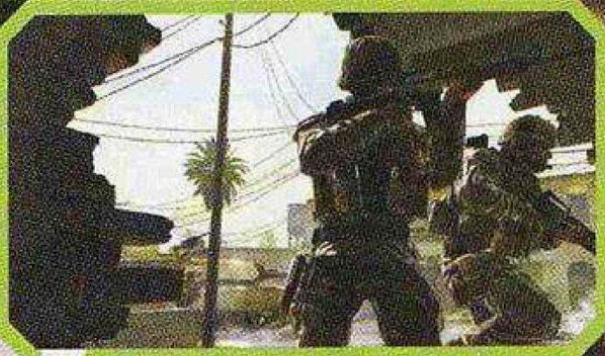
POR HUMBERTO MARTINEZ

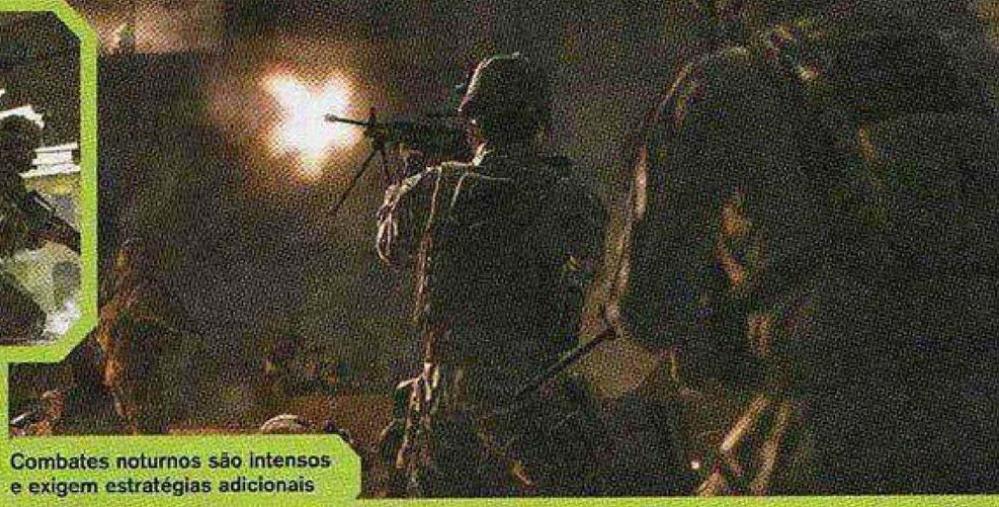
Call of Du
Modern Warfare

△ MULTIPLAYER

A campanha offline é relativamente curta e você pode terminá-la em cerca de sete horas. O modo multiplayer, porém, garante meses de diversão. Existem dez modalidades e o seu desempenho em cada uma delas gera pontos de experiência, convertidos em níveis e patentes – são 65 níveis e a patente mais alta é a de comandante. Há também o Challenge, um sistema que recompensa proezas predeterminadas. O mais legal é o Prestige Mode, um modo que surge depois que você cumprir todos os desafios, habilitar todas as armas e conseguir as patentes. Este modo permite trocar todo o seu progresso por uma insígnia especial com o seu nome e o desafia a reconquistar tudo novamente para trocar por outra insígnia diferente... e assim repetidamente.

Jogo Disponível
www.claroideias.com.br
Claro
idéias





Combates noturnos são intensos e exigem estratégias adicionais

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Activision
GÊNERO: Ação/FPS
JOGADORES: 1 (1 a 18 online)
NOTA: 10

Nada melhor do que uma guerra moderna para mostrar o que o PS3 pode fazer com um shooter

Com *Call of Duty 2*, a Activision ficou conhecida por ser dona do melhor game de ação em primeira pessoa inspirado nos já cansados campos de batalha da Segunda Guerra Mundial e bateu a igualmente cansada série *Medal of Honor*. Seja pela vontade de deixar os nazistas de lado ou para buscar um novo desafio, a empresa decidiu inovar-se ao levar a sua experiência para os agitados conflitos do Oriente Médio atual. E pode apostar que *CoD4* vai tirar o seu fôlego.

A sensação de poder e, ao mesmo tempo, de fragilidade são incrivelmente presentes em *CoD4*. Você desembarca em cidades destruídas do Oriente Médio e da Rússia para combater o terrorismo e conta com o melhor arsenal que o dinheiro dos contribuintes das superpotências pode pagar: metralhadoras com sistema de mira infalível, granadas de efeito moral, explosivos C4 e, quando a situação for insustentável, poderá pedir apoio aéreo e helicópteros ou aviões surgirão com poder de fogo suficiente para botar abaixo edifícios inteiros.

Após sentir a sensação de poder, vai chegar a hora de sentir-se frágil e perdido. Não pense que os guerrilheiros são despreparados e servem como alvos fáceis, muito pelo contrário: os terroristas são inteligentes e, principalmente, ferozes. Armados com as clássicas metralhadoras AK-47, rifles Dragunov e outras armas típicas da cartilha terrorista, os inimigos são ferozes, atacam com força total e contam com Inteligência Artificial suficiente para procurar meios de encurrala-lo nos tiroteios absurdos e ininterruptos. E, para piorar, eles conhecem muito melhor do que você cada um dos escombros dos cenários incrivelmente detalhados.

Há que se acostumar a pensar rápido e agir quase que por instinto, pois ficar muito tempo parado é morte certa por causa de uma novidade do game: os disparos atravessam as paredes mais finas ou compostas por materiais frágeis. Dar as caras para o inimigo e esconder-se atrás de caixas de madeira ou paredes de tijolos não é uma boa: você vai ver, ou melhor, vai sentir as balas atravessando a sua proteção como se não fosse nada.

CONTROLE PERFEITO

O clima de guerra é tenso, aviões sobrevoam as cidades e o barulho dos tiroteios é ensurdecedor, mas você não vai sentir medo de encarar o desafio por um simples motivo: o controle é perfeito e não vai deixá-lo na mão nunca.

Os seus personagens movem-se com agilidade, apesar de que é possível sentir o peso do equipamento influenciando a movimentação dos soldados, e agora é possível correr. A interação com os cenários é simples e intuitiva, o que ajuda bastante para contornar áreas de risco e criar emboscadas. Mas não estamos falando de um game de exploração de ambientes, aqui o que garante a sua vida é a praticidade e a precisão da mira. Você pode optar por mirar de forma manual e conseguirá excelentes disparos ou pode usar um novo recurso semi-automático, que permite trocar de alvo com apenas dois toques no botão de mira.

De fato, a jogabilidade é tão boa que você pode jogar no nível Veterano, o mais difícil do game, com grandes chances de terminar sem passar muito nervoso – basta ter paciência para repetir diversas vezes alguns desafios.

Por falar em desafios, nas próximas páginas você vai encontrar um roteiro completo, com dicas para vencer todos os desafios e, principalmente, encontrar os 30 arquivos secretos.

ty4

O clima do game é de pura tensão em cenários fotorrealistas

ROTEIRO

CREW EXPENDABLE

1. Desça do helicóptero e entre na cabine de comando. Adiante, há um quarto onde dois terroristas estão dormindo: elimine-os e pegue o notebook sobre a mesa para encontrar o **Arquivo #1**.

2. Deixe a sua equipe limpar o caminho no convés. A verdadeira confusão começa na descida para a casa de máquinas: fique abaixado na curva do corredor e capriche na pontaria para eliminar os terroristas.

3. Quando a sua equipe destruir a primeira porta, elimine a resistência no andar inferior (use uma granada) e desça pela escada para encontrar o notebook do **Arquivo #2**.

4. Você vai encontrar forte resistência no setor final: abaixe-se atrás de uma caixa qualquer, jogue uma granada de efeito moral nas áreas com grande concentração de inimigos e levante-se para atirar. Quando eles focarem os disparos em você, abaixe-se novamente e siga por trás das caixas para eliminá-los um a um. Fique atento com os inimigos nas passarelas superiores.

Use o seu rifle de precisão para eliminar os alvos grandes distância

5. Colete a pasta dentro do contêiner e prepare-se para correr, pois o navio vai afundar. Não enrosque no cenário e não perca os seus amigos de vista. Pule no helicóptero para encerrar a missão.

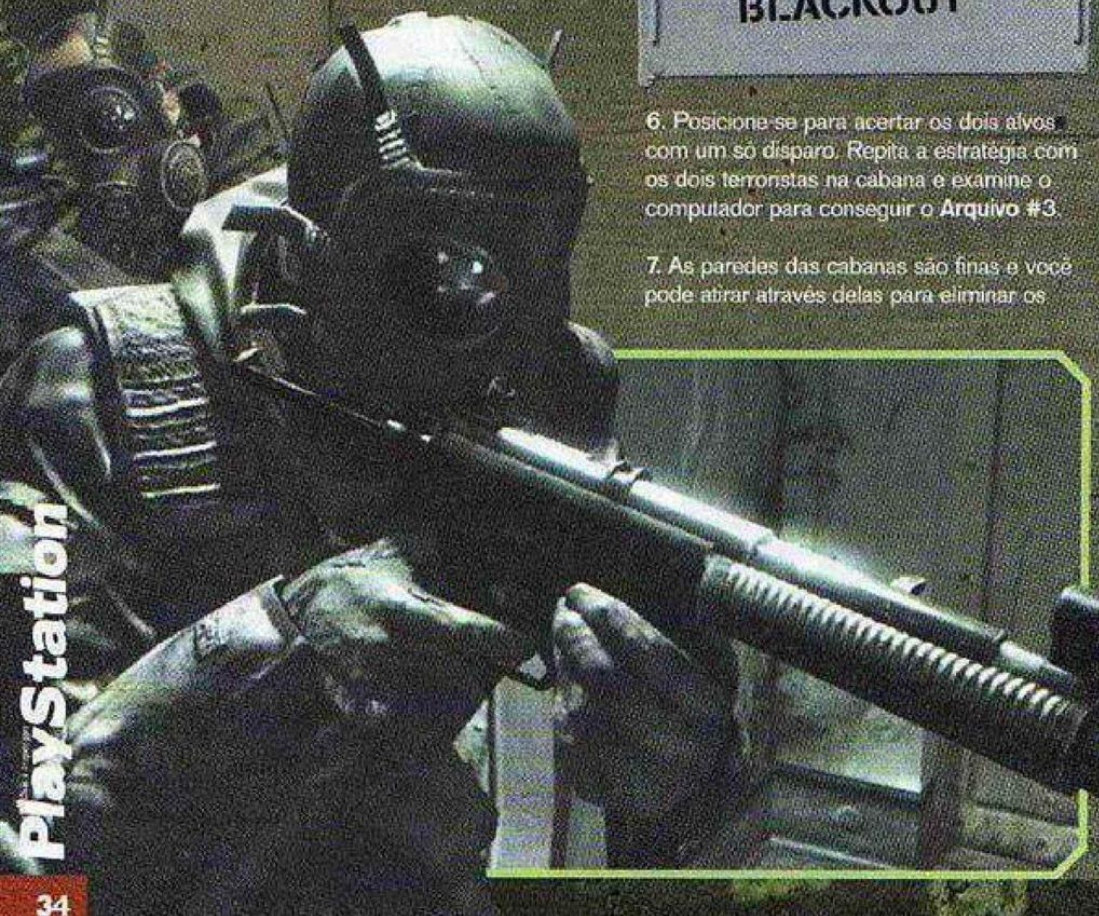
BLACKOUT

6. Posicione-se para acertar os dois alvos com um só disparo. Repita a estratégia com os dois terroristas na cabana e examine o computador para conseguir o **Arquivo #3**.

7. As paredes das cabanas são finas e você pode atirar através delas para eliminar os próximos alvos. Na colina sobre o vilarejo, use o seu rifle de precisão e destrua os atiradores nas janelas da vila abaixo – um deles não está no seu campo de visão, mire na parede e atire com precisão.

8. Um esquadrão inimigo vai descer a colin Aperte ← para equipar o lança-granadas e acerte os grupos. Proteja-se atrás das pedr e veículos. Caso você fique acuado, recue use o rifle de precisão.

9. Vá até a cerca e use o seu rifle para eliminar os inimigos na vila abaixo. Desça pela corda na usina e vá abaixado até a cas à esquerda. Entre e prossiga devagar, pois inimigos russos surgirão no caminho.



10. Siga o grupo até a casa onde está o refém. Espere desligarem a luz e ative os seus óculos de visão noturna (↑) antes de entrar. O **Arquivo #4** está no computador do banheiro no segundo andar. Resgate o prisioneiro e vá para o helicóptero.

CHARLIE DON'T SURF

11. Desembarque e siga a tropa na invasão ao primeiro edifício. Desça pela escada e pegue o notebook do **Arquivo #5** na sala à esquerda. Neste local, há muitos inimigos escondidos atrás de caixas, não espere eles saírem dos esconderijos: atire nas caixas. Troque sua pistola por um rifle de precisão que está sobre a mesa.

12. Seu grupo será emboscado na rua e o ataque virá de dois lados. Em primeiro lugar, detone os terroristas que vêm da rua à direita e aproveite a brecha para correr até o trator à esquerda – fique escondido atrás dele e use o rifle para limpar a rua. O **Arquivo #6** está na quarta rua à direita; entre na casa e suba pela escada para encontrá-lo.

13. A próxima zona de combate está repleta de inimigos com RPGs (lança-mísseis); use o seu rifle para combatê-los. Pegue um RPG e exploda os reforços que estão subindo a rua. Pegue a sua metralhadora e suba na casa à direita para coletar o **Arquivo #7.**

14. Entre na estação de TV e elimine os alvos no andar superior. Ande abaixado por trás da mesa para evitar a saraivada de balas. Não fique parado e atire através das mesas e biombos para eliminar os terroristas ocultos. Devolva as granadas que caírem por perto e, se a situação piorar, proteja-se em uma das salas laterais.

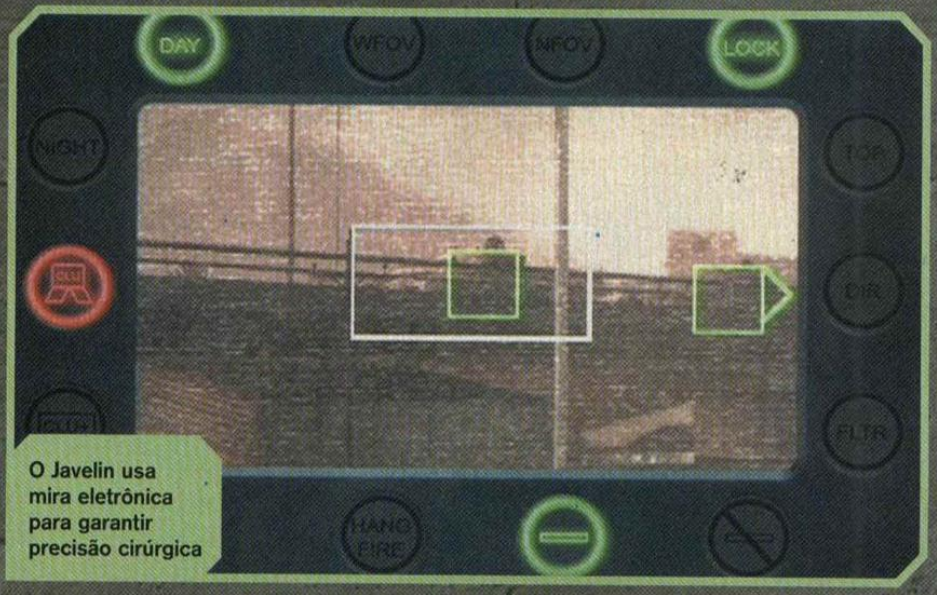
THE BOG

15. Seu grupo está sob fogo cerrado, não fique perto dos carros ou vai explodir. Ative o lançador de granadas (←) e exploda os atiradores nas janelas. Desça pela rampa à direita, ative a visão noturna e entre nos escombros para fazer a limpeza. Não é aconselhável ficar muito tempo nesta área, elimine os inimigos no solo e prossiga.

16. Siga pela passagem à direita. Um aliado será atacado no corredor; salve-o rapidamente. Suba e acabe com todos os atiradores. Use a metralhadora fixa no final do corredor à esquerda para acabar com os alvos nos escombros. Seus aliados vão arrombar uma porta no corredor entre para encontrar o computador do **Arquivo #8.** Desça e vá para os fundos do edifício.

17. Tanques inimigos surgem na ponte: pegue o lança-mísseis Javelin na rua, suba no segundo andar e use-o para destruir os tanques. Você precisa mirar no alvo até que as duas miras fiquem verdes para conseguir apertar o gatilho e disparar. Desça na rua e siga pelo corredor. Vá sempre pela esquerda até encontrar uma geladeira; investigue a área à esquerda para encontrar o **Arquivo #9** escondido atrás das caixas.

18. Seu próximo objetivo é salvar o tanque aliado em um terreno aberto. Fique perto do tanque e fuzile rapidamente todos os atiradores com armamento pesado que surgirem ao redor. Após conter as ondas de ataque, prossiga com cautela e invada o edifício à direita do ônibus. Plante um



O Javelin usa mira eletrônica para garantir precisão cirúrgica

explosivo no arsenal antiaéreo e exploda quando estiver distante. Corra até o ponto indicado pelo seu radar e ative o sinalizador para chamar apoio aéreo.

HUNTED

19. Siga os seus companheiros e elimine os russos no celeiro para conseguir uma arma. Na plantação, esconda-se do holofote do helicóptero e prossiga. Espere até que os seus aliados abram a porta do porão e entre. Atire pelas janelas e não deixe que invadam a cabana. Após sair, entre na cabana à direita para encontrar o **Arquivo #10**.

20. Siga pela esquerda na próxima área e suba pela escada para enfrentar os russos de um ponto privilegiado. Prossiga pela próxima plantação, mantenha-se perto do grupo e escondido para não chamar atenção. Após passar por duas estufas, investigue os escombros à esquerda dos dois caminhões para encontrar o **Arquivo #11**.

21. Pegue o lança-mísseis Stinger dentro do celeiro e use-o para abater o helicóptero. É preciso focar no alvo até que a barra vermelha fique cheia antes de apertar o gatilho para confirmar o ataque. Espere o apoio aéreo destruir o tanque de guerra e prossiga para completar a fase.

DEATH FROM ABOVE

22. Seu papel é controlar o atirador do apoio aéreo e NUNCA atingir as tropas aliadas. As primeiras tropas em movimento que você avistar são aliadas e elas ficam perto de uma igreja – não bombardeie essa área. Quando estiver em dúvida, observe os alvos e veja quais estão piscando: as pessoas que piscam são aliadas. Há três tipos de armas: quanto mais poderosa, mais distante é o zoom da mira. Use armas de calibre menor quando for necessária uma maior precisão. Aperte ■ para mudar a visualização do Scan e melhorar a visualização.

WAR PIG

23. De volta à área da fase The Bog, fique perto do tanque e abra fogo contra os terroristas. Quando os helicópteros inimigos trouxerem reforços, equipe o lança-granadas e acabe com eles assim que aterrissarem. Após o momento em que o tanque atropela uma caminhonete, proteja-se e concentre fogo contra atiradores nos telhados.

24. Entre na primeira loja à direita e suba pela escada para encontrar o computador do **Arquivo #12**. Atravesse a rua e entre em outro estabelecimento comercial – tome cuidado, pois há terroristas escondidos. Suba pela escada e investigue os quartos para encontrar o computador do **Arquivo #13**.

25. Na próxima rua há uma concentração de inimigos dentro dos estabelecimentos, por isso, não é recomendável ficar na rua. O melhor método é tomar, um por um, cada estabelecimento. Quando terminar o serviço, vá pelos fundos da casa à direita do ônibus e

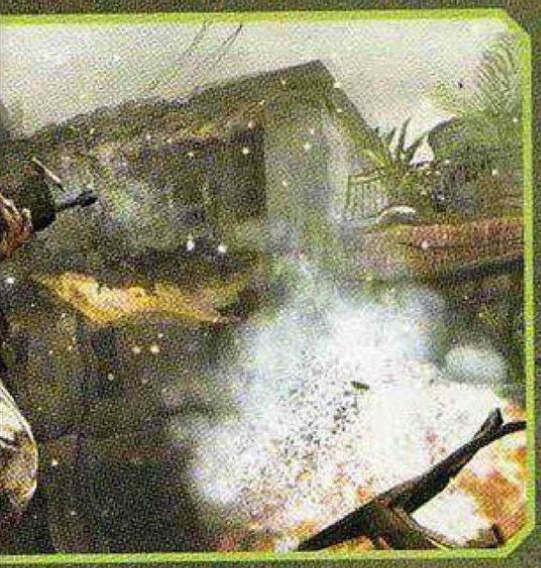
prepare-se para encarar forte resistência. Fique perto dos seus amigos e eles vão empurrar a lixeira como escudo. Este beco está lotado de carros, por isso, fique atento às explosões.

26. Invada o edifício adiante e investigue o segundo andar para encontrar o computador com o **Arquivo #14**. Apoie os seus aliados e abra fogo contra os inimigos que estão subindo a rua. O tanque aliado vai descer para ajudá-lo a conter o tanque inimigo que está subindo a rua. Embarque no helicóptero

SHOCK AND AWE

27. A bordo do helicóptero, o seu objetivo é eliminar as ameaças no solo, principalmente tanques e terroristas armados com RPGs. Basta ser rápido e preciso.

28. Na segunda etapa, sua missão é descer do helicóptero para resgatar um grupo aliado. Siga protegido pelos escombros e aproveite



as brechas nos muros para derrubar os alvos. Os aliados estão no segundo andar do edifício do lado esquerdo da rua, suba e resgate-os. No canto da área onde eles se encontram, está o notebook do **Arquivo #15**.

29. Pule no andar inferior e esconda-se atrás dos contêineres. Arremesse granadas de efeito moral e granadas explosivas nas janelas do edifício adiante. Acerte também os terroristas nos telhados. Tenha calma e avance aos poucos, sem se expor. Entre na casa da direita, limpe o caminho e suba ao segundo andar. Investigue o closet para encontrar o computador do **Arquivo #16**.

30. Corra para o ponto de extração, suba no helicóptero e ocupe a metralhadora. Um helicóptero aliado vai ser abatido e você terá que descer para resgatar o piloto. Não se preocupe demais em combater os inimigos, exceto os que o ameaçarem diretamente, e corra até o helicóptero para pegar o piloto nos destroços do helicóptero. Carregue-o de volta ao seu helicóptero e prepare-se para ver uma explosão nuclear. Você pode tentar rastejar no cenário catastrófico, mas não adianta resistir, o seu destino está selado.

SAFEHOUSE

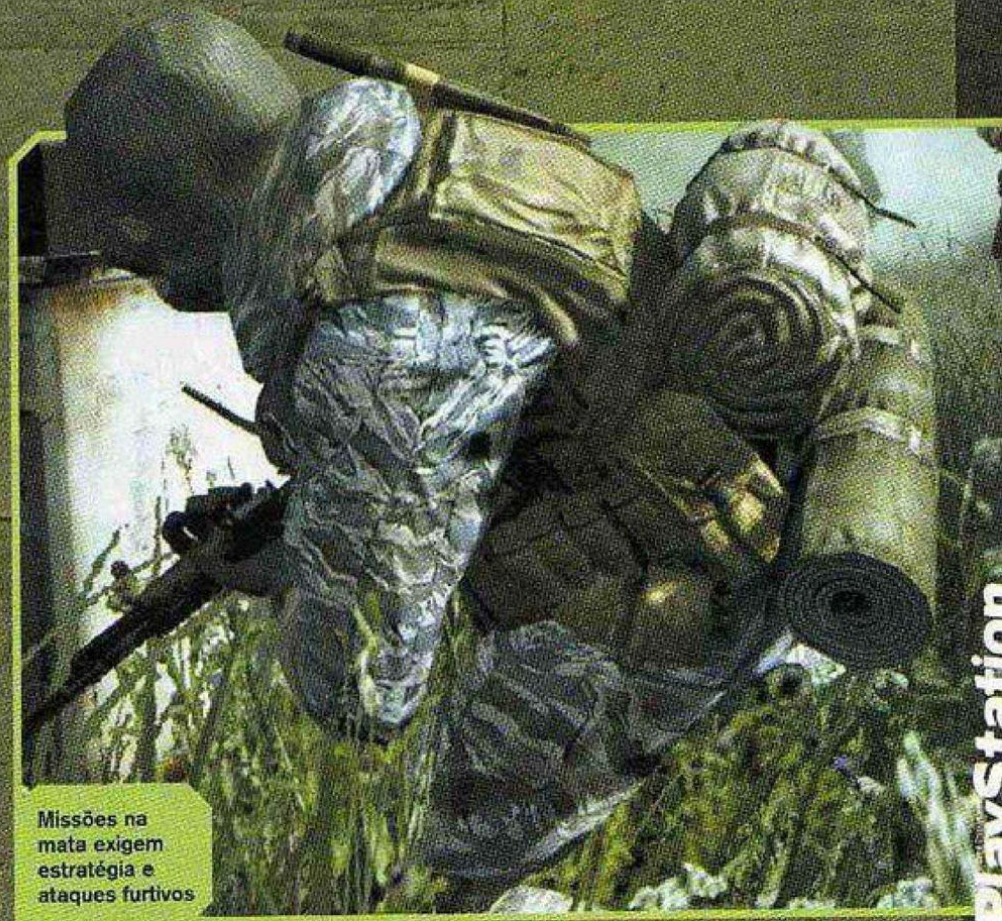
31. Siga o agente na trilha acima e seja rápido para eliminar os atiradores nas janelas. Jogue uma granada dentro da casa à direita, entre e procure no andar superior pelo computador com o **Arquivo #17**. Corra na direção da casa à direita do edifício em chamas e acabe com a resistência inimiga – é mais seguro avançar de casa em casa.

32. Siga por trás da casa em chamas e, assim que conseguir, corra para a próxima casa e entre no porão para começar a limpeza do local debaixo para cima. O **Arquivo #18** está no andar térreo; pegue-o antes de sair. A casa à esquerda da torre da caixa d'água está protegida; você pode chamar o helicóptero para dar cobertura à sua invasão: basta apertar → e assistir ao ataque aéreo de camarote.

33. Suba abaixado pela trilha à direita da torre e concentre o fogo contra a casa adiante. Mande o helicóptero atacar a área dos celeiros – aproveite o tiroteio para prosseguir. Alguns inimigos estão escondidos dentro das cabanas, aproveite que as paredes são de madeira e atire através delas. O seu alvo está dentro do último galpão, vá até lá e não atire nele de jeito nenhum.

ALL GHILLIED UP

34. Siga o capitão MacMillan e não permita que os inimigos descubram a sua presença. Rasteje pelo mato e, assim que um dos vigias vier na sua direção, elimine-o. O seu parceiro vai cuidar do segundo terrorista. Na próxima casa há vários terroristas, ignore-os e siga pela direita da casa. Elimine o terrorista que está vigiando o local e prossiga oculto. Pule a cerca e siga o seu parceiro.



Missões na mata exigem estratégia e ataques furtivos

35. Há um guarda no topo da torre da igreja e outro se aproximando pelo norte. Primeiro elimine o guarda na torre com apenas um disparo certeiro e, em seguida, detone o outro terrorista que vem pelo norte. Entre na igreja e suba pela escada para encontrar o **Arquivo #19** no topo da torre.

36. Ao sair pelos fundos da igreja, você ouvirá um helicóptero se aproximando. Deite-se nas sombras para que não ser avistado por ele. Quando o perigo passar, prossiga. Na próxima área, há uma tropa inimiga se aproximando, deite-se e não fique na rota dos terroristas – eles podem passar ao seu lado sem vê-lo. Mova-se discretamente para os lados somente quando algum inimigo vier na sua direção.

37. Na próxima área há quatro inimigos: dois estão fazendo a ronda e dois estão jogando cadáveres na água. Elimine os vigias – atire primeiro no terrorista que está atrás para que o da frente não veja e, em seguida, elimine o segundo. Para acabar com os dois restantes, será preciso agir no mesmo momento que o seu parceiro: espere ele se posicionar, escolha o seu alvo e atire – o seu parceiro vai atirar ao mesmo tempo para eliminar o alvo restante, independentemente da sua escolha.

38. Adiante há uma área repleta de contêineres. O seu parceiro vai eliminar o primeiro terrorista e seguirá pela esquerda. Ignore-o e siga pela direita para ver dois terroristas conversando. Em um único momento, eles vão ficar de frente um para o outro, acerte os dois com apenas um disparo – só assim você não vai chamar a atenção do terrorista que está sentado na cadeira à esquerda. Elimine-o e pegue o **Arquivo #20** sobre os barris. Atire no terrorista que vem por dentro do contêiner.

Espere os dois alvos se alinharem para acertá-los com um só tiro

ONE SHOT, ONE KILL

39. A próxima área está cheia de inimigos e é vital seguir à risca as instruções do capitão. Corra atrás dele, passe por baixo do veículo e só corra quando ele mandar. Na próxima área há um atirador na escadaria do prédio, no lado esquerdo: elimine-o.

40. Corra até a escadaria, suba até o topo e entre para coletar o **Arquivo #21**. Volte, siga MacMillan e passe longe do cachorro.

41. Segure ■ para equipar o rifle e aperte o direcional para ativar o zoom da arma. O seu alvo é Imran Zakhaev, o sujeito da foto ao lado da arma. Aumente o zoom o máximo que puder e espere o capitão identificar o alvo para fazer sua pontaria. Fique atento à bandeira do carro, pois ela mostra para que lado o vento está soprando e isso influencia os seus cálculos. Após eliminar o alvo, acerte o piloto do helicóptero e fuja do hotel. Corra até a janela e desça pela corda.

42. Sua missão é fugir para o ponto de extração. Desça a rua e não perca tempo demais enfrentando as tropas inimigas, siga em frente e acabe com as ameaças mais próximas até chegar à entrada do prédio indicado pelo radar. Pule as janelas e detone o cachorro que vem na sua cola. Quando o capitão parar, coloque uma Claymore na porta. Ajude o capitão a abater o helicóptero que surge sobre o pátio.

43. MacMillan fica preso na hélice, aperte ■ para carregá-lo. Coloque-o no chão sempre que precisar de ajuda para enfrentar

as forças inimigas. Esconda-se e evite combate sempre que puder. Oriente-se pelo radar até chegar ao próximo prédio, local perfeito para evitar confrontos maiores. Elimine os cachorros e terroristas nas salas e volte para pegar o capitão. Após sair deste prédio, olhe para a direita para encontrar uma escada de incêndio: suba até o topo para encontrar o **Arquivo #22**.

44. Leve o capitão até o parque de diversões e oriente-se pelo radar para saber o lugar exato para deixá-lo (à direita da roda gigante). Esta área será tomada por terroristas, por isso, aproveite para criar armadilhas com Claymore e C4 entre os carros e trilhas. Escolha um lugar elevado para posicionar-se com o seu rifle e prepare-se para conter os inimigos. Helicópteros trazem reforços: derrube os homens antes que desçam.

45. Resista até a chegada do helicóptero aliado. Você deve carregar o capitão até o veículo de fuga, mas antes pode encontrar o **Arquivo #23**. Siga na direção sudeste (SE) e investigue o prédio da direita para encontrar a porta aberta (ela só abre depois da chegada do helicóptero aliado). O notebook está dentro do prédio.

HEAT

46. Use a sua metralhadora para conter a subida dos inimigos e, quando eles começarem a jogar granadas de fumaça, recue. Há quatro detonadores nas janelas das tavernas, pegue cada um deles para detonar os explosivos. Sua próxima missão é correr até o celeiro e pegar o lançador Javelin; use-o para destruir os tanques de guerra que se aproximam – lembre-se de que a mira do Javelin indica a localização dos alvos.

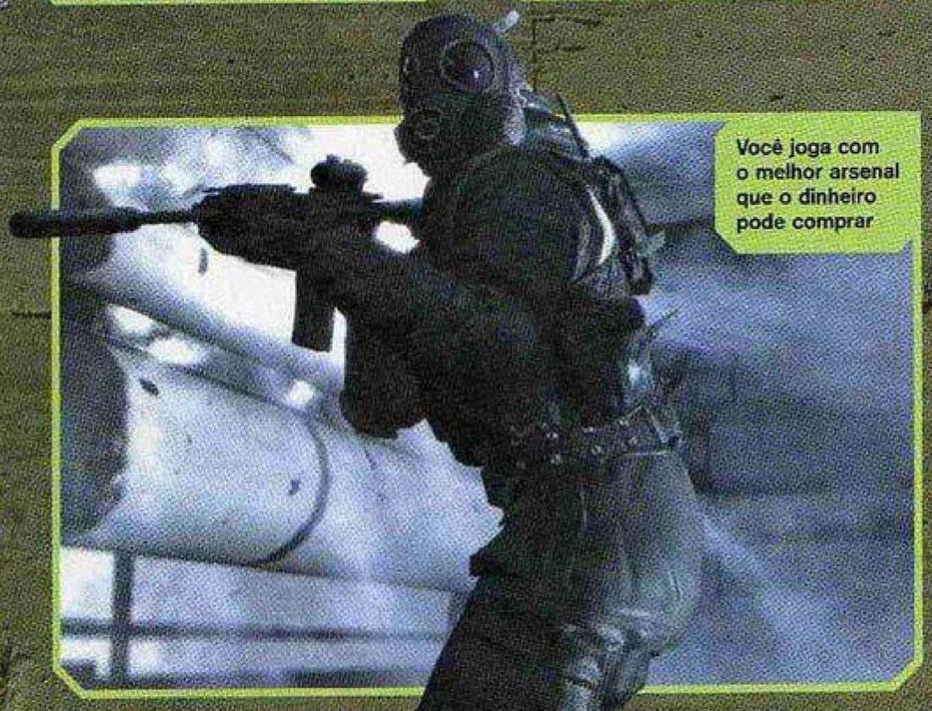
47. Em seguida, chame o apoio aéreo: aperte para baixo no direcional e coloque a mira na área das granadas de fumaça. Você tem pouco mais de três minutos para voltar ao início da fase e pegar o helicóptero de fuga. Seja rápido, siga por trás das construções para evitar confrontos diretos e pegue metralhadoras inimigas para ajudar.

THE SINS OF THE FATHER

48. Siga os seus companheiros até a saída do ferro-velho. Suba na caçamba de lixo e, assim que o comandante der a ordem, elimine os dois terroristas na torre de vigia. Esconda-se atrás dos veículos e use o seu rifle de precisão para eliminar os inimigos que restaram na área do posto de gasolina. Após limpar o terreno, entre rapidamente na lanchonete e pegue o notebook do **Arquivo #24** sobre a mesa antes que a história prossiga automaticamente para eventos posteriores.

49. O seu grupo preparou uma emboscada na área do posto de gasolina e você deve ficar na torre. So atire depois que os veículos chegarem e os seus aliados começarem a atirar. Após um tempo vão derrubar sua torre – aparecerá Game Over, mas não é. Deixe sua arma recarregada antes de cair, pois vai precisar eliminar um terrorista na sua frente assim que recuperar os sentidos. Seja rápido e corra de volta pelo ferro-velho para não perder o seu alvo de vista. Ele vai buscar refúgio no vilarejo e o local está repleto de inimigos fortemente armados.

50. Avance aos poucos e faça os inimigos recuarem com granadas. Verifique se não há resistência dentro das casas para prosseguir e elimine os cachorros que sobem a rua. Entre no primeiro beco à esquerda e, ao contrário dos seus aliados, siga pela direita e vire à esquerda para encontrar uma escada. Suba e detone os terroristas para encontrar o notebook do **Arquivo #25**. Prossiga pela rua e tome cuidado com os inimigos escondidos.



Você joga com o melhor arsenal que o dinheiro pode comprar

nos becos. Seu alvo está no próximo prédio, espere o helicóptero dar cabo dos atiradores e entre. Você precisa eliminar apenas parte da resistência dentro do prédio, pois o apoio aéreo vai fazer a maior parte do serviço. Procure pelas escadarias nos escombros e vá até a cobertura.

ULTIMATUM

51. Seja rápido e use o elemento surpresa para eliminar todos os inimigos no meio da mata. Ao entrar na base, deixe o seu líder eliminar o terrorista e suba pela escada. Acabe com o guarda que está distraído e vire rápido para outro terrorista à esquerda – se for rápido o suficiente, não vai atrair a atenção de inimigos que estão fechados dentro do outro quarto. Desça e saia da casa. Não se preocupe em permanecer anônimo: chame a atenção dos inimigos e fique dentro da casa para afunilar os inimigos e eliminar cães e terroristas com facilidade.

52. Entre na próxima casa para salvar seu parceiro – aperte ■ para libertá-lo. Vá até a grande torre de eletricidade, plante dois explosivos C4, tome uma distância segura e exploda tudo. Siga seu grupo e passe pelo buraco na parede da base. Troque sua pistola pelo rifle de precisão que está sobre a caixa e use-o para eliminar os inimigos protegidos na próxima área. Preste atenção aos reforços terroristas que surgem com lança-mísseis; destrua-os rapidamente. Equipe a metralhadora e acople o lançador de granadas (←) para explodir os inimigos que descem em grupos do helicóptero. Após limpar a área, entre no local adiante e investigue a sala à direita para encontrar o notebook do **Arquivo #26**.

53. Prossiga e, na próxima área, use o seu rifle para impedir que os terroristas ataquem com mísseis – há um atirador na torre e outro escondido atrás das caixas no centro. Use a metralhadora para acabar com os reforços que descem dos helicópteros e vá em frente. Na próxima área, evite ficar parado perto de barris de combustível e use o rifle para eliminar rapidamente os atiradores nos telhados e nas janelas. Granadas de efeito moral são uma boa opção para desnortear os inimigos e ganhar tempo. Prossiga para

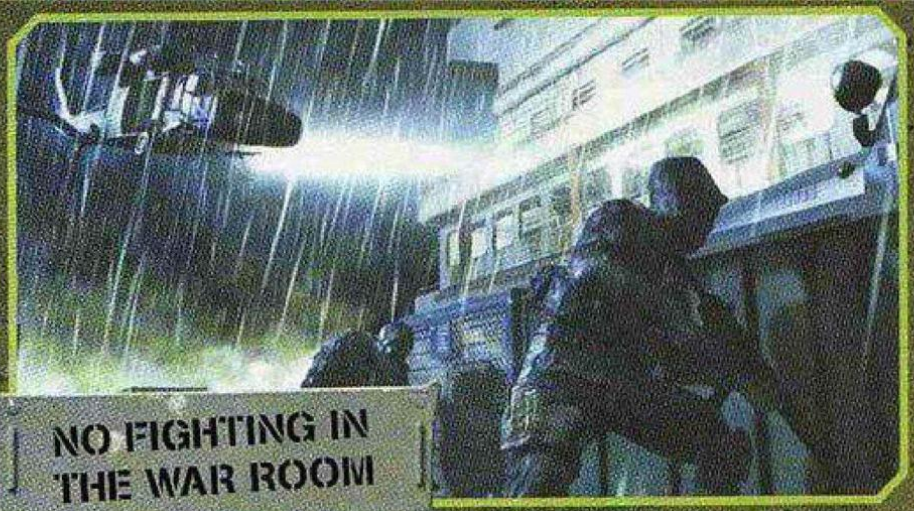
combater os inimigos que chegam em caminhões: use o lançador de granadas.

ALL IN

54. Um tanque de guerra é o seu maior problema no início da fase. Use granadas de fumaça para conseguir chegar perto dele em segurança, coloque um explosivo C4 na traseira do tanque e exploda o veículo – limpe a área da presença de atiradores antes, obviamente. Siga pela rota da direita e ajude a limpar a área. Antes de atravessar o portão, investigue o beco à direita para encontrar o notebook do **Arquivo #27**.

55. Ao entrar na área de lançamento de mísseis, esconda-se e use o rifle para eliminar os atiradores mais distantes. Você pode pegar um lançador de mísseis para facilitar. Use as granadas de fumaça para conseguir se aproximar dos tanques e exploda todos eles com seus explosivos C4. Nem sempre os tanques ficam parados, por isso, adivinhe a trajetória deles e jogue as granadas na frente. Após destruir os tanques, investigue o galpão do lado direito para encontrar o notebook do **Arquivo #28**. Siga a sua tropa e desça no segundo silo antes que os helicópteros acabem com a sua raça.

Nunca se precipite e use granadas antes de "dar as caras"



NO FIGHTING IN THE WAR ROOM

56. Siga pelo duto de ventilação. Após sair do banheiro, vá à quarta sala à esquerda para encontrar o **Arquivo #29** sobre a mesa. Você tem 15 minutos para concluir a missão. Fique perto dos seus aliados e, quando começar uma segunda contagem, fuja.

57. Espere um tempo para o suporte externo abrir a porta. Siga com cautela e desça pela escada. Use o C4 na parede para abrir caminho para a sala de controle. Suba e investigue a mesa no canto direito para encontrar o notebook com o **Arquivo #30**.

58. Aperte e segure ■ no computador em destaque para cancelar a trajetória dos mísseis. Siga o capitão Price e elimine os reforços terroristas na rota de fuga. Na área

dos veículos, destrua os terroristas remanescentes e suba no caminhão para ter uma visão privilegiada da área.

GAME OVER

59. Não economize sua metralhadora para abater os terroristas nos caminhões; você deve impedi-los de chegar muito perto do seu transporte. Pegue o lançador de mísseis para atacar o helicóptero – dificilmente você vai acertar o alvo, mas pelo menos vai dificultar a mira deles. Após capotar o seu caminhão, suba pelos destroços antes que a ponte caia. Esconda-se e resista ao ataque dos reforços que chegam. Use os mísseis que restaram para mandá-los pelos ares aos montes. Após um tempo, a situação vai ficar desesperadora; assista à cena e use a pistola para eliminar os três últimos alvos com tiros certeiros. Curta o final do game.

EPILOGUE

60. Após os créditos, rola uma fase surpresa dentro de um avião. Faça o que você já faz melhor: elimine terroristas. No segundo andar, há um inimigo que toma um refém; não se precipite e espere ele expor a cabeça para acertar um tiro certeiro sem atingir o inocente. Em seguida, prossiga e pule fora pela porta à esquerda. Agora é definitivo: o game terminou, pelo menos esta versão.

SEGREDOS

Após terminar o game, você poderá acessar o modo especial Arcade, no qual é possível encarar todas as fases novamente com o acréscimo de limite de tempo, pontuação e número limitado de "vidas". Há outros segredos que são habilitados após coletar os 30 notebooks indicados no nosso roteiro como Arquivos Secretos. Estes arquivos habilitam dicas como câmera lenta, efeitos especiais e munição infinita; basta começar uma nova partida, pausar o game e entrar em Cheats para ativá-los – é uma pena que estas dicas não funcionem no Arcade.

Uncharted
Drake's Fortune

Lara Croft que se cuide: Natan Drake chegou para roubar o posto de maior explorador arqueológico dos games

Explorar florestas tropicais e desvendar quebra-cabeças em catacumbas lendárias: durante muitos anos, foi impossível falar de jogos com essa premissa sem apontar o nome Lara Croft como referência máxima. Acontece que a Naughty Dog criou uma experiência tão alucinante que conseguiu ofuscar o brilho de Lara, mesmo que protagonizada por um sujeito bobão metido a Ben Afleck dos videogames.

ROUBANDO A CENA

Natan Drake, o caçador de tesouros: grave bem esse nome. O cara é excelente atirador, muito bom de briga, porém, ao mesmo tempo, não tem vergonha de implorar por uma ajudinha divina. Capaz de escalar muros e empurrar pedras gigantes, sempre soltando uma piadinha para descontrair (ou irritar) quem estiver do seu lado, ele é o típico canastrão com caráter duvidoso.

Drake tem uma movimentação de fazer inveja e move-se com tanta precisão, agilidade e versatilidade quanto Altair, astro de *Assassin's Creed*. Ele anda, pula, corre, realiza cambalhotas com a destreza de um atleta, com movimentos naturais, leves e convincentes. Suas expressões completam o realismo criado pela movimentação: o herói demonstra cansaço após correr muito, expressa pânico quando um tiro pipoca ao lado do seu ouvido e sempre tenta relaxar o corpo depois de fazer um esforço muito grande.

CHOVENDO NO MOLHADO

Falar de visual em tempos de nova geração parece desnecessário. Não em *Uncharted*. Os cenários são belíssimos; as texturas, repletas de detalhes; e os personagens, bem modelados. O aspecto que mais chama a atenção é quando Natan e os outros personagens entram em contato com a água. Ao contrário de outros milhares de jogos, aqui só falta pingar água na sua sala. Drake, ao entrar em um lago, só molha a parte que fica em contato com o líquido, ou seja, se entrar só até a canela, só a canela fica molhada. Porém, não é só isso: a roupa fica com um aspecto completamente novo, totalmente encharcada. A roupa seca com o passar do tempo e a transição do molhado para o seco pode ser percebida se você ficar bem atento.

FICHA

- PLATAFORMA: PS3
- PRODUTORA: Naughty Dog
- GÊNERO: Ação / Aventura
- JOGADORES: 1
- NOTA: 9,5

O teste máximo deste recurso acontece na última fase, na qual a ação rola embaixo de chuva. A água forma poças no chão e escorre pelas paredes. Um espetáculo.

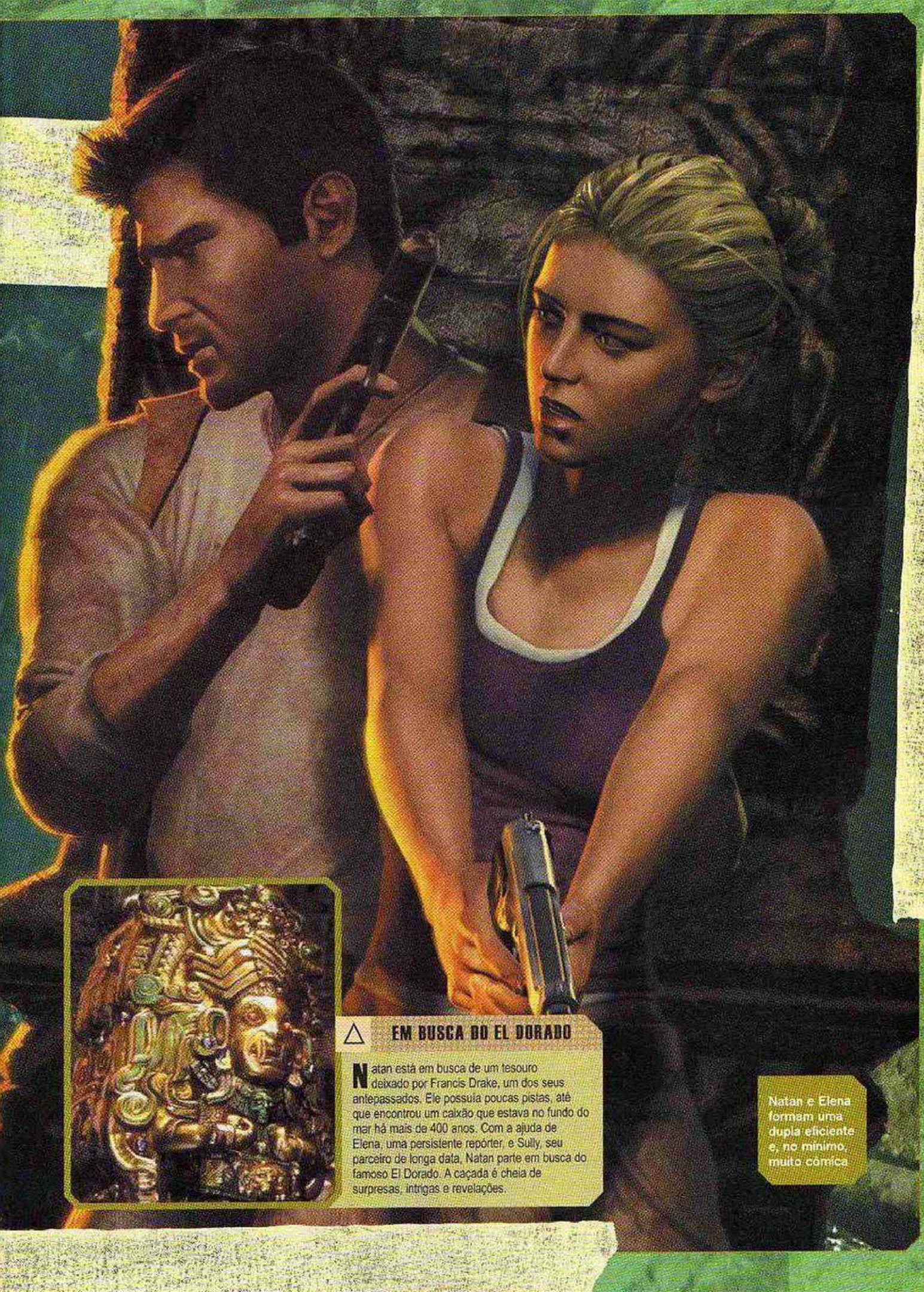
O CAÇADOR DE TESOUROS

Natan, a exemplo de Lara Croft, pode caçar dezenas de objetos valiosos em sua aventura. Existem 60 tesouros ocultos no game e só com olhos de lince ou grande paciência para investigar todos os cenários você vai conseguir encontrá-los – obviamente que não vamos deixá-lo na mão e o roteiro das páginas a seguir indica o esconderijo de cada uma das relíquias.

Além da caça ao tesouro, há outro desafio bastante oportuno: batalhar para alcançar todas as exigências de um sistema de conquistas para acumular 1.000 pontos. Isso acrescenta um tempo extra de jogo e consegue prender os perfeccionistas por mais de 20 horas em frente à telinha.

Uncharted é fabuloso e oferece a maior aventura desde os gloriosos tempos de *Tomb Raider*, por isso, não fique de fora.

Os cenários são enormes e complexos, mas Natan é um acrobata tão completo que a interação fica fácil



△ EM BUSCA DO EL DORADO

Natan está em busca de um tesouro deixado por Francis Drake, um dos seus antepassados. Ele possuia poucas pistas, até que encontrou um caixão que estava no fundo do mar há mais de 400 anos. Com a ajuda de Elena, uma persistente repórter, e Sully, seu parceiro de longa data, Natan parte em busca do famoso El Dorado. A caçada é cheia de surpresas, intrigas e revelações.

Natan e Elena formam uma dupla eficiente e, no mínimo, muito cômica

ROTEIRO

AMBUSHED

Tesouros - Nenhum

História: Natan e Elena chegam à costa do Panamá em busca do caixão do lendário Francis Drake. A dupla encontra o baú vazio, exceto pela presença de um diário. Neste momento, piratas surgem e tentam invadir a embarcação da dupla.

1. Acerte os homens que estão nos barcos. Atire nos barris para criar explosões que vão facilitar a sua vida. Volte e esconda-se atrás das caixas. Mais homens vão invadir o barco, acerte-os rapidamente. Por último, um barco com uma metralhadora vai acabar com o seu barco, proteja-se até o reforço chegar.

THE SEARCH FOR EL DORADO

Tesouros - 6

História: Natan e Sully chegam à conclusão de que o diário possui o mapa que indica o paradeiro da cidade perdida de El Dorado. Eles enganam Elena e seguem para o seu destino sem a jovem repórter.

2. Ande pela mata enquanto escuta as reclamações de Sully. Suba pelas pedras do lado direito e pule para o lado oposto. Escale a primeira pedra e veja o brilho perto das rochas. O ícone de um baú aparece na parte inferior da tela para indicar que o **Tesouro 1** foi encontrado, o primeiro de 60. Colete o Silver Mosaic Inca Earring.

3. Desça até a cachoeira ao fundo e pegue o caminho do lado direito. Vire à esquerda e passe pelo vão formado pelas rochas escuras. Na área dos pilares de pedra, siga até o fundo e use as pedras para subir. Pule no pilar do lado esquerdo e passe pela ponte formada pela pedra caída – ela vai deslizar um pouco, pule para o pilar a sua frente. Antes de continuar, vire para o lado direito, pule no pilar que tem uma árvore em cima e dê a volta. Você encontrará o Jeweled Silver Monkey, também conhecido como **Tesouro 2**.

4. Volte para o caminho que você estava fazendo e outra pedra vai deslizar. Siga em frente e aperte ● para segurar na borda da pedra. Ande para o lado esquerdo e pule nas rochas seguintes. Posicione-se em frente à pedra gigante e empurre-a para o chão para abrir uma passagem secreta. Desça e passe pelo corredor escuro.

5. Prossiga pela câmara com a arma em punho para iluminar o local com a sua lanterna. Siga até o fundo e acerte o barril ao lado da viga gigante para formar uma ponte; use-a para chegar até o local mais alto. Porém, antes de subir, vá até o lado esquerdo da sala, contorne o pilar e siga lentamente até o canto para encontrar o Decorated Gold Ring, o **Tesouro 3**.

6. No alto da ponte, procure a corrente do lado esquerdo e aperte ▲ várias vezes para tentar abrir – Sully vai fazer isso para você. Vá até a sala seguinte e empurre o caminho para bloquear a porta. Quando os dois entrarem na nova área, Natan sente que a figura a sua frente é familiar. Aperte SELECT para olhar o diário e constatar que aquilo é um tipo de tocha. Sully vai acendê-la para iluminar o local.

7. Acerte um dos lustres que se formaram na sala para derrubar fogo nas madeiras que bloqueiam a porta. Siga para o lado direito e

passe rapidamente pelas pedras presas nas paredes. Lá embaixo, acerte os barris explosivos do lado esquerdo das pedras para abrir o caminho até a escada. Sully vai encontrar novamente com você.

8. Na sala seguinte, a porta vai abrir assim que o seu parceiro acender a tocha. Natan reconhece outras figuras entre as novas colunas e elas devem ser empurradas em uma ordem determinada – confira a sequência na imagem acima. Suba no pilar do lado esquerdo para encontrar os símbolos. Após empurrar os quatro, o chão vai abrir.

9. Desça pela escada na parede do novo buraco. Use as pedras para chegar à passagem do lado esquerdo e empurre a estrutura para liberar a água. Pule até a parte mais baixa e nade até o local iluminado. Suba e investigue o lado direito para encontrar o **Tesouro 4**, o Silver Llama.

10. Escale as pedras até a viga de madeira. Vire para o lado direito e acerte o monte de barris explosivos para abrir a porta. Corra pelas estruturas de madeirasque começam a desmoronar. Quando chegar ao fundo, suba pela escada para chegar ao local onde deveria estar a estátua de El Dourado. Vire para o lado esquerdo e, perto do vaso, pegue o **Tesouro 5** (Golden Inca Cup).

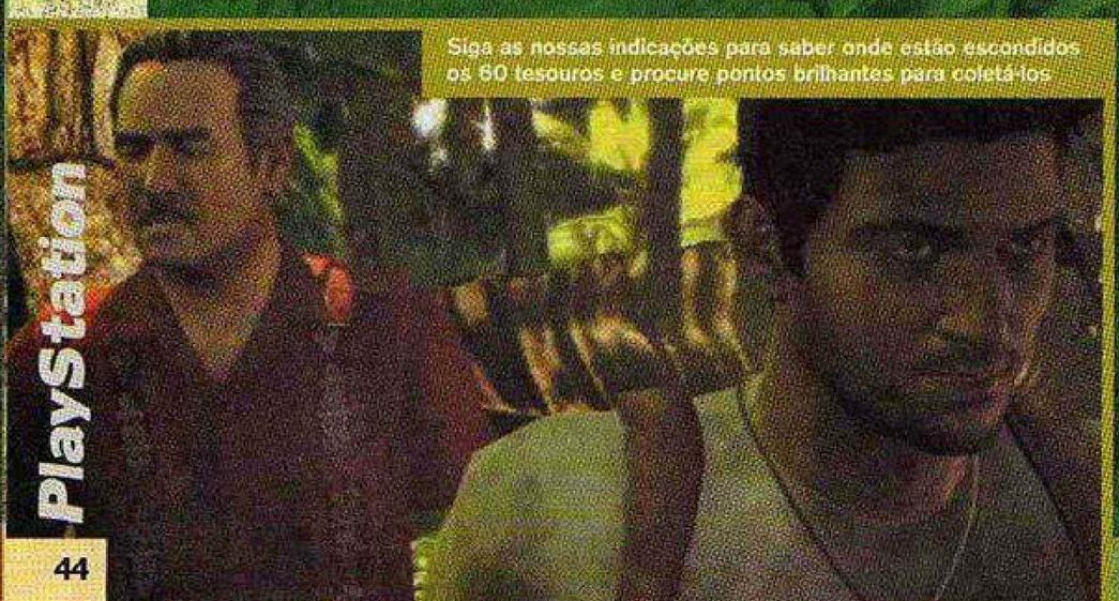
11. Siga pelos corredores estreitos do lado direito para tentar achar uma pista sobre a estátua. Suba nos pilares até chegar ao último deles para pegar a Silver Turtle, **Tesouro 6**. Continue subindo pelo caminho à sua frente até ver uma cena incrível de um barco quase caindo da cachoeira. Vá até lá.

A SURPRISING FIND

Tesouros - 2

História: Natan resolve entrar e investigar o submarino encalhado. Ele deixa o diário com Sully e vai em busca de pistas do tesouro.

12. Nade até a cachoeira. Vire para o lado direito e comece a escalar as pedras. Bem n



Siga as nossas indicações para saber onde estão escondidos os 60 tesouros e procure pontos brilhantes para coletá-los

alto você encontra um cipó, balance para chegar até o lado direito. Continue subindo e vá pelo caminho nas pedras até encontrar outro cipó. Suba até a área mais alta e pegue o **Tesouro 7** (Gold Tairona Pendant).

13. Prossiga pelo lado direito e explore as beiradas das pedras. Ao chegar à frente do submarino, não tente pular: continue para a direita e comece a descer pelas beiradas. Pule sobre a estrutura metálica. Siga até a ponta do lado oposto e pegue o **Tesouro 8** (Gold and Turquoise Inca Earring).

14. Volte à escotilha e entre no local. Desça até o fundo do submarino para encontrar o capitão do navio e a página que faltava no diário. Saia e, ao chegar à superfície, Gabriel Roman vai cobrar uma dívida de Sully e, após muita falatório, ele vai eliminar Sully. Depois da explosão, corra para o lado direito e entre no vão da rocha para reencontrar Elena – ela vai entregar uma arma para você.

15. Faça todo o caminho de volta e elimine todos os inimigos. Quando chegar à área externa da câmara, siga para o lado direito e pegue o carro para fugir deste local.

PLANE-WRECKED

Tesouros - 10

História: Natan sente que está em dívida com Elena e deixa a garota ir com ele atrás da nova pista. O avião em que eles estão é alvejado e ambos são obrigados a pular de pára-quedas no meio da selva.

16. Assim que a animação terminar e Natan chegar a chão firme, vire à esquerda e vá até as árvores para encontrar o **Tesouro 9** (Silver Inca Figurine). Siga em frente, atire no cadeado do portão e dê um pontapé para derrubá-lo. Na área ao lado, vire à esquerda e vá até o arbusto. Investigue o local com bastante atenção para encontrar o **Tesouro 10** (Silver Fish Charm).

17. Suba pelas pedras do lado direito, passe pelo rio, suba mais um lance de pedras e, antes de atravessar o tronco, vá para o lado direito para encontrar o **Tesouro 11** (Gold Frog). Passe pelo primeiro tronco usando o sensor do controle para se equilibrar. Esconda-se atrás da pedra e acerte os três inimigos do outro lado. Passe o segundo tronco e suba pelas raízes junto à pedra.

18. Escale as pedras ao fundo e, no alto, elimine os primeiros inimigos embaixo. Desça usando a parede a sua frente e alveje todos que aparecem. Corra até o centro da tela e proteja-se na plataforma do meio. Novos inimigos surgem do lugar que você veio, use granadas para eliminá-los e, com a área limpa, pegue a munição que ficou.

19. Use os pilares do lado esquerdo da tela para subir. No alto, olhe para o lado esquerdo, perto do barril explosivo, para encontrar o **Tesouro 12** (Intricate Gold Ring). Pule para o

JET MOTO

As fases nas quais você vai controlar um jet-ski são quase como "recreios" para relaxar um pouco os seus instintos de arqueólogo. Não é preciso usar a cabeça: acelere muito e deixe os seus inimigos sem saber o que fazer.

lado direito, pegue algumas granadas perto da caixa. Derrube o novo portão e acerte os dois primeiros homens no muro. Use esse mesmo muro como proteção e atire em todos que surgirem. Siga pela passagem à direita e suba na plataforma do lado esquerdo ao fundo. Você vai encontrar o **Tesouro 13** (Patterned Silver Ring).

20. Do local onde você está, pule para o lado direito e siga pelos pilares até chegar ao alto. Pule por cima do muro e desça o morro. Acerte todos os homens perto das colunas, vire para o lado direito até se aproximar das árvores e colete o **Tesouro 14** (Golden Jaguar). Siga em frente até chegar à área das

cachoeiras. Natan sabe nadar, mas uma queda neste local é morte certa – por isso, pule de pilar em pilar até chegar ao centro. Dois homens no alto da cachoeira começam a atirar em você, elimine-os e dê a volta na cachoeira. Pule nos pilares e volte à área central.

21. Pule na plataforma mais baixa até que ela comece a desmoronar, então role para a plataforma seguinte. Quando o jipe aparecer, suba até o alto do pilar e acerte o barril explosivo na carroceria do veículo. Continue em frente usando o jipe como ponte e suba pelas plataformas seguintes. No alto, vire para o lado direito.

22. Do lado esquerdo há uma pedra que forma uma ponte quebrada: antes de seguir por ela, desça e vasculhe o local para coletar o **Tesouro 15** (Silver Inca Vessel). Suba nas raízes junto à rocha para encontrar os destroços do seu avião. Elimine a resistência e suba pela corda até a cabine. Pegue o mapa e desça. Muitos inimigos vão aparecer no local de onde você veio, acabe com todos e passe pelo portal de pedras. Logo após passar, vire à direita e pegue o **Tesouro 16** (Golden Toothpick).

23. Passe pela armadilha e siga em frente. Pule o buraco e suba nas pedras. Cuidado com a pedra do meio, pois ela está solta e vai desabar. Prossiga até chegar a chão firme. Elimine os homens no local e tenha cuidado com o sujeito armado com lança-mísseis à direita. Vá pela direita e, perto da árvore sobre o precipício, colete o **Tesouro 17** (Silver Bird Vessel).

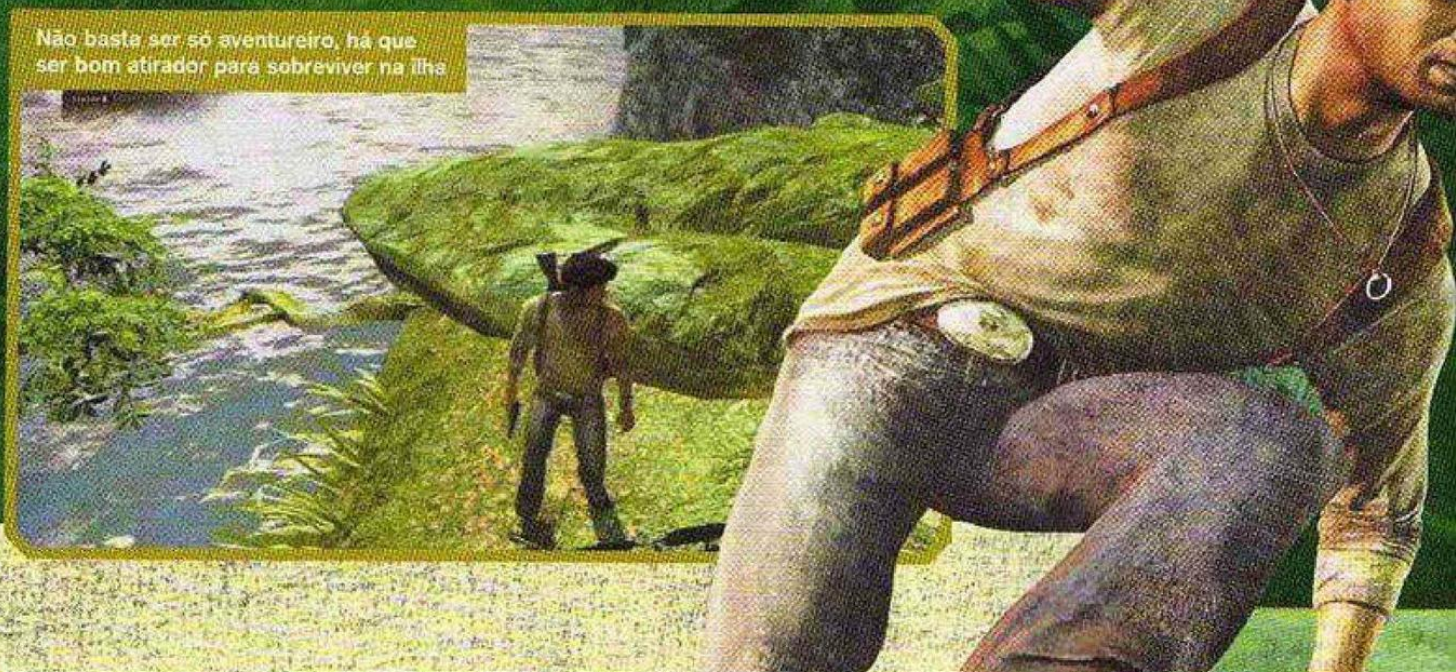
24. Acabe com todos nessa área e tome cuidado ao passar perto das árvores para não cair em armadilhas – acerte a base de cada uma delas para liberar a passagem. Depois de passar pela última armadilha, vire à esquerda e suba para encontrar o **Tesouro 18** (Silver Inca Earring). Volte e continue subindo a rampa até chegar à muralha do castelo.

THE FORTRESS

Tesouros - 3

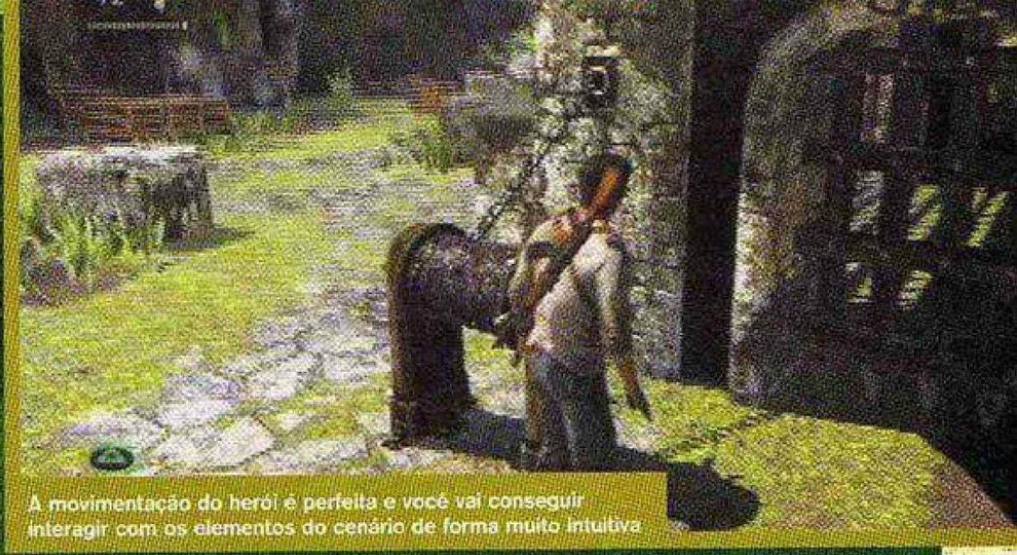
25. Escale os muros do lado de fora e pule para o lado direito. Suba as escadas e continue a escalada pelos muros. Quando chegar aos cipós, movimente-se da direita para a esquerda até ter força para chegar ao outro lado. Pule até chegar à janela no alto. Continue pelo lado direito até encontrar uma janela aberta, também do lado direito.

26. Desça pela escada e siga para o lado direito usando os orifícios na parede. Ao



Não basta ser só aventureiro, há que ser bom atirador para sobreviver na ilha

chegar ao alto, use o cipó para pegar impulso e arrebentar a janela. Pegue as granadas, siga em frente, elimine todos os homens e suba pela escada. Vire para o lado direito e pule para a plataforma no centro da tela. Pegue o **Tesouro 19** (Strange Relic).



A movimentação do herói é perfeita e você vai conseguir interagir com os elementos do cenário de forma muito intuitiva

27. Volte e prossiga. Antes de descer para a nova área, siga para o lado esquerdo e entre na guarita para encontrar o **Tesouro 20** (Silver Jaguar). Desça pelo lado direito, vire à direita e vá até perto da grade. Volte e elimine todos os inimigos perto do caminhão. Vire à direita, suba pelas escadas e vá até o pára-quedas. Use o rádio e um monte de inimigos vem atrás de você. Desça e acabe com todo mundo.

28. Continue em frente, desça e elimine todos. Vire à direita perto das caixas e pegue o **Tesouro 21** (Golden Spoon). Siga para o final do corredor e pule na água. Elimine todos os guardas e suba até a plataforma. Use o dispositivo para abrir o portão. Pule na água da nova sala, suba no orifício da parede do lado direito, use o novo dispositivo e atravesse para o outro lado. Use o último dispositivo. Suba pela escada tomando cuidado para não ser atingido por nada.

UNLOCKING THE PAST

Tesouros - 4

29. Siga até o final do corredor e suba as escadas. Elimine todos os guardas e suba pela escada do lado direito. Acerte todos os inimigos que estão do lado oposto, perto da torre. Vire para o lado esquerdo, vá perto da árvore e procure o **Tesouro 22** (Silver Inca Mask). Use o dispositivo com corrente do lado esquerdo e abra o portão, desça e entre pela passagem que foi aberta.

30. Verifique a porta do lado esquerdo, volte para o centro e suba nas três vigas do lado direito. Na última viga, dê a volta, pule para o outro lado e, em seguida, salte para o lado oposto. Aperte ▲ para soltar a corda e derrubar a viga. Quando cair no chão, tome cuidado e aperte ● assim que o símbolo piscar na parte inferior esquerda.

31. Suba na passagem que se formou, desça pelo lado contrário, siga por cima da porta e suba pelos orifícios da parede do lado direito. Vire à esquerda e, quando a ponte começar a desmoronar, pule para a torre. Suba e entre pela porta do lado esquerdo. Salte para o lado oposto e suba mais um nível. Pegue as chaves e desça pela corda.

32. Abra a porta com as chaves que você conseguiu, entre na nova área, vire à esquerda e atire nos barris explosivos para destruir a gangue. Corra até o primeiro grupo de caixas e pegue um lança-mísseis para acertar o homem com a metralhadora no alto. Siga até o portão ao fundo e investigue o canto esquerdo para encontrar o **Tesouro 23** (Spanish Silver Coin).

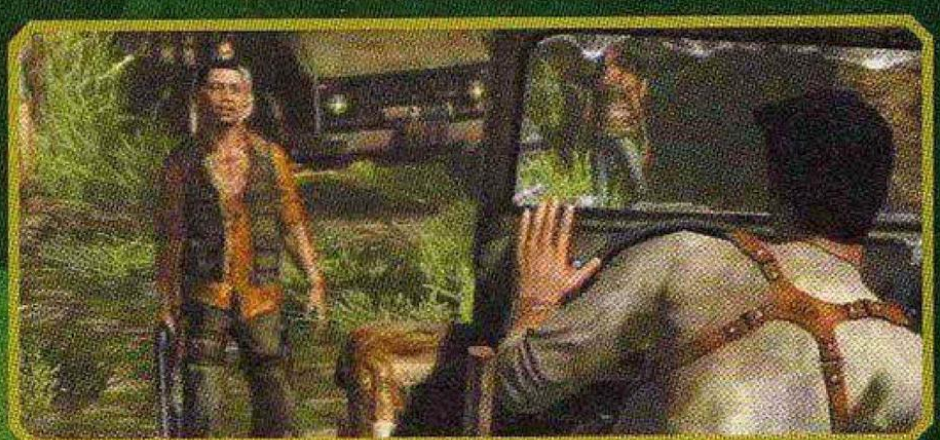
33. Recolha a corrente do dispositivo à direita para abrir a porta. Suba as escadas e elimine os inimigos. Use a metralhadora fixa para acabar com todos os homens. Desça pelas escadas e, no último lance, vire para o lado esquerdo e pegue o **Tesouro 24** (Silver Tairona Pendant). Siga pelos corredores, veja o mapa na parede e suba pela escada para sair rumo à torre. Vire à direita, entre pela porta do lado esquerdo e suba pela escada. Na parede do lado direito, pule e vire à esquerda para achar o **Tesouro 25** (Gold Llama).

34. Vá para o lado direito pelos beirais da parede. Em frente às duas vigas, pule na viga da esquerda e depois na da direita. Desça, use os beirais e pule para a esquerda. Ao chegar à torre, contorne-a pelo lado de fora e pule nos beirais até chegar à área aberta. Siga em frente e encontre a luneta de Drake para ver Elena – acerte os homens que tentam matá-la.

OUT OF THE FRYING PAN

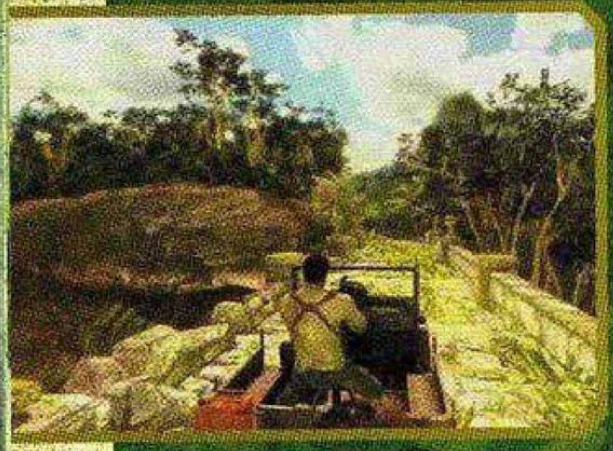
Tesouros - Nenhum

História: Natan conseguiu salvar a vida de Elena, mas foi alvejado e encarcerado.



Felizmente, a garota o encontra e tenta usar seus poucos conhecimentos de arqueologia para abrir um buraco na parede. Neste momento aparece um novo vilão, Eddy Raja, outro vigarista que está atrás de algum lucro fácil. Ele propõe que Natan leve-o até o tesouro em troca da sua vida. Natan não precisa nem responder, pois Elena consegue abrir um buraco na parede e, além de fugir, o herói recupera o mapa que estava com o Senhor Raja.

35. Nesta fase rápida e divertida, sua missão é fugir com o jipe. Aperte L1 para lançar granadas e R1 para disparar a metralhadora. Não se preocupe em usar a metralhadora, pois o lança-granada é mais divertido e eficiente. Acerte os inimigos que aparecem por todos os lados.



THE DROWNED CITY

Tesouros - 2

História: depois de se divertirem no jipe, a perseguição chega ao fim e os heróis acabam cercados na beira do penhasco. Natan, em uma atitude desesperada, engata a ré e mergulha com tudo na água.

36. Nade até a parte plana, siga pela passagem e elimine os guardas. Continue em frente e acabe com todos os inimigos. Vire para o lado direito e investigue as pedras para encontrar o **Tesouro 26** (Decorated Silver Ring). Desça e encontre o Jet-ski. Aperte ✕ para acelerar, ■ para reduzir a velocidade, L1 para mirar e R1 para atirar.

37. Ande com cautela sempre que vir um barril na água, então acerte-o e continue. Faça o mesmo com os homens que estão em cima dos edifícios. Quando chegar à parte onde Natan pára de acelerar, Elena vai encher os ouvidos dele com lorotas sobre tesouros amaldiçoados – quando isso terminar, vire para o lado esquerdo, saia do Jet-ski e suba na plataforma.

Natan é habilidoso e ainda conta com um repertório pronto de piadas

38. Suba pelas escadas e elimine os homens do outro lado da ponte. Corra até lá e acerte os barris. Vire para a esquerda e continue a fuzilar todos que se mexem. Vasculhe o lado direito e pegue o **Tesouro 27** (Silver Frog). Suba pela escada que está em pedaços e vire para o lado direito. Pule na plataforma, elimine o homem perto do dispositivo e use as janelas para chegar até ele. Use-o para abrir o portão e abra passagem para o Jet-ski.

TO THE TOWER

Tesouros - 2

39. Continue com o Jet-ski e tome os mesmos cuidados de antes. Siga em frente até chegar ao portão e atire em cima dele para abri-lo. Fique na plataforma enquanto Elena segue em frente. Suba pelas escadas, elimine todos, vire à direita e pule na água. Antes de subir na plataforma em frente, acerte todos os inimigos que estão na superfície sem sair da água.

40. Com a área limpa, vire à esquerda, suba na plataforma e pule para o lado direito. Siga até o fundo e passe por cima do portão. A recepção é pesada, tenha cuidado. Siga em frente e, ao virar para o lado direito, cuidado com o atirador de granadas. Continue até o final da área e investigue o lado direito para encontrar o **Tesouro 28** (Golden Fish Charm).

41. Passe pelo portão e acione a alavanca do lado direito para fazer a corrente mudar de lado. Suba por ela e escale os beiras do lado direito para chegar ao novo dispositivo, então empurre a corrente para o lado direito. Dê uma volta completa pela torre – vá pelos beirais do lado esquerdo.

42. Elimine o sujeito atrás do muro. Vá até a escada, vire à direita e pegue o **Tesouro 2** (Jeweled Golden Brooch). Suba pela escada e passe pela ponte. Use o cabo de aço para chegar até o outro lado e desça. Acerte o cadeado do portão e abra com um chute para reencontrar sua parceira.

THE CUSTOMS HOUSE

Tesouro - 1

História: Elena e Natan estão muito perto de descobrir que os espanhóis estavam mesmo transportando a estátua do El Dourado.

43. Suba novamente pela escada e siga pela passagem do lado esquerdo. Dentro da câmara estão documentos que relatam que os espanhóis estavam com uma estátua de ouro que pesava mais de 300 quilos.

44. Prossiga, suba pelas escadas e elimine os homens da próxima sala. Suba pela escada e vire à direita para encontrar o **Tesouro 30** (Silver Belt Buckle). Desça e volte ao salão para reencontrar a bela jornalista. Suba pela escada, elimine o homem do lado esquerdo e use o dispositivo no centro da escada para abrir o portão do lado direito. Ao sair, Natan constata que o barco está do outro lado do cais. Elena pede para ficar filmando.

45. Vire para a direita, acerte o cadeado no portão e meta o pé nele. Siga pelas sacadas à sua frente. Ao pisar na segunda, ela vai ced

fique atento e aperte ✖ assim que o símbolo aparecer no canto inferior esquerdo da tela. Tome cuidado com os inimigos na janela. No final do caminho, um portão obstrui a próxima sacada: acerte o cadeado. Pule e use o dispositivo para abrir o portão.

TRAPPED
Tesouros - 3

46. Ao descer na nova área, dezenas de inimigos vão atacar você. Para facilitar sua vida, escolha o lado direito para pegar um rifle sniper. Acerte os dois homens no alto e elimine, um a um, os inimigos que estão na parte mais baixa. Suba pelas escadas e abra o portão com o dispositivo na parte mais alta.

47. A seguir, rola uma grande surpresa: Elena reaparece após acabar de filmar Sully. Natan não acredita que seu ex-parceiro seja um traidor e revolve seguir os vilões para salvá-lo. Suba pela escada do lado direito e elimine os dois homens na escada. Continue subindo e vire para o lado direito para pegar o **Tesouro 31** (Spanish Gold Coin). Volte e siga pela escada do lado esquerdo. Passe com cuidado pela ponte e uma cena mostra que Elena não vai mais poder filmar nada.

48. Depois do susto, desça pela escada do lado esquerdo e verifique o lado direito para encontrar o **Tesouro 32** (Silver Spanish Chalice). Suba novamente e pegue mais uma vez a escada da esquerda. Use a janela para chegar à área externa e continue em frente. Suba pela escada, elimine os inimigos e olhe atrás das caixas para encontrar o **Tesouro 33** (Gold Coatimundi). Suba pela escada do lado direito para chegar até o rio.

HEADING UPRIVER
Tesouros - Nenhum
História: o casal chega à conclusão de que os seus inimigos estão indo para o norte, em direção ao mosteiro. Para chegar até eles, é preciso cruzar o rio.

49. Pilotando o Jet-ski, os problemas são os barris explosivos no rio. Suba com cuidado e pare sempre que for alvejar um barril. Tome cuidado com os inimigos que se escondem nas estruturas das margens – alguns usam lança-granadas.

SANCTUARY?
Tesouros - 7

50. Suba pelas escadas para chegar ao portão. Dê um chute no mesmo e acerte os três homens que aparecem. Vire para o lado esquerdo para entrar na ponte e, assim que der alguns passos, vire à esquerda e desça. Pegue o **Tesouro 34** (Golden Turtle).

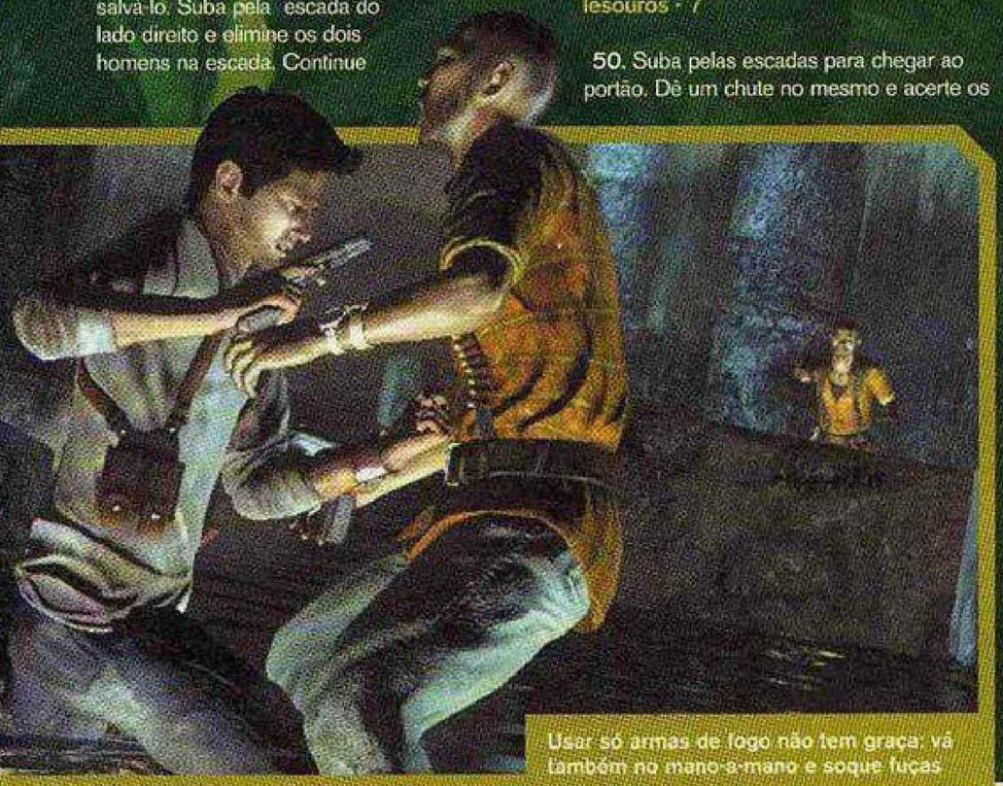
51. Volte para a ponte, derrube o novo portão e suba pelas escadas. Uma animação mostra que as armadilhas na ilha são feitas com os destroços do avião de Natan. Após a animação, antes de subir o novo lance de escada, vire para o lado direito e desça até o rio para pegar o **Tesouro 35** (Silver Inca Cup).

52. Retorne e suba pelas escadas. Tenha cuidado, pois novos inimigos vão aparecer com um recurso inédito: mira laser. Passe pelo portão ao fundo dentro do local, você encontra dezenas de inimigos e use as paredes como proteção. Suba pela escada à direita, vire à direita e vá até a porta no alto.

53. Suba todos os lances de escada e pule no beiral da porta. Siga aos pilares do lado esquerdo e vá até a plataforma adiante. Siga em frente e desça. Investigue os barris que obstruem a porta, vire para o lado direito para coletar o **Tesouro 36** (Jeweled Silver Cross).

54. Volte e acerte os barris para abrir o caminho para a garota. Siga até o novo portão, use o dispositivo e Elena vai pedir para trocar de lugar com Natan. Uma vez tudo liberado, corra até o muro que está imediatamente a sua frente. Pegue o rifle sniper e elimine os dois homens que usam a mira laser nas janelas do alto.

55. Com a área limpa, é hora de explorar o cenário. Vá para o canto esquerdo e verifique



Usar só armas de fogo não tem graça; vá também no mano-a-mano e soque fuças

Mesmo o game não sendo curto, é essa a sensação, pois não da para enjoar

a área direita da igreja e pegue o **Tesouro 37** (Gold Spanish Chalice). Volte ao local por onde você entrou e suba na estrutura do lado direito. Verifique o canto para encontrar o **Tesouro 38** (Silver Toothpick). Por último, corra até o canto esquerdo, na parte mais afastada da tela, passe pelo corredor e confira o canto esquerdo. Procure pelo **Tesouro 39** (Silver Coatimundi).

56. Volte à biblioteca (é o prédio do lado direito). Não é possível entrar pela frente, por isso, vá até a escada do lado esquerdo e suba para encontrar Sully e os vilões. Proteja-se e elimine todos do local. Quando a área estiver limpa, Sully aparece e mostra que só está vivo graças ao diário de Drake.

57. Você deve ajustar as quatro estátuas para que elas fiquem do modo indicado pelo diário. Gire o anjo para o norte, a águia para o leste, o leão para oeste e cavalo para o sul. Isso vai abrir uma passagem secreta. Desça e investigue o lado esquerdo para encontrar o **Tesouro 40** (Golden Cup and Cover).

58. Verifique o símbolo do lado oposto da entrada da sala e use o diário para verificar

que você precisa virar as tochas dos dois lados. Isso abre caminho para a chamada terra dos mortos.

GOING UNDERGROUND
Tesouros - 6

59. Desça pela escada e, ao chegar à parte plana, vire para o lado direito. Procure pelo **Tesouro 41** (Golden Inca Vessel). Suba o degrau do lado direito da tela e siga em frente, use os beirais nas paredes para dar a volta no local e chegar à escada. Antes de subir, investigue a cachoeira à esquerda para pegar o **Tesouro 42** (Gold Skull).

60. Suba pelas escadas e elimine todos os inimigos. Tome cuidado com as miras laser e, após acabar com todos os vilões, use o dispositivo do lado direito da sala para abrir o portão que obstrui a escada. Suba e acabe com os inimigos na igreja do mosteiro. Quando não restar mais ninguém por perto, volte à entrada, vire para o lado direitoe pegue o **Tesouro 43** (Silver Snuff Box).

61. Siga para o fundo, à esquerda do altar. Use o diário para ver a informação sobre os sinos. Mova o sino da direita e acerte um tiro no sino do lado oposto para abrir uma porta. Desça pela escada e, uma vez de volta ao chão, desça o primeiro lance de escadas e vire para o lado esquerdo para encontrar o **Tesouro 44** (Silver Spanish Goblet).

62. Desça pela escada e elimine os homens na caverna. Suba pelo buraco do lado direito e pule nas plataformas. Você vai ouvir uma

briga entre Roman e Eddy. Saia pela porta n sua frente e desça pela escada. Vire à direita e encontre o **Tesouro 45** (Silver Ingot). Prossiga pelo corredor do lado direito e, ao encontrar o dispositivo ao lado da porta, olhe para trás para encontrar o **Tesouro 46** (Gold and Ruby Inca Mask). Abraça o portão

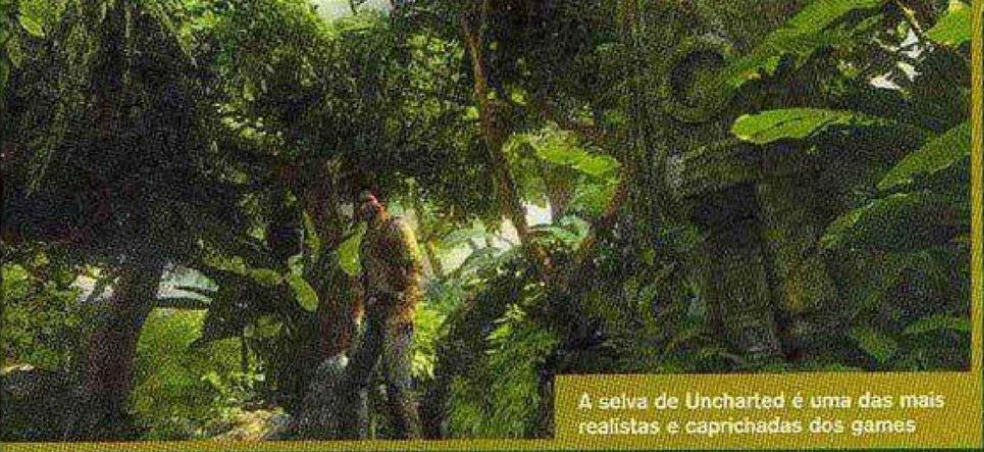
ON THE TRAIL OF TREASURE
Tesouros - 6

63. No início da missão, vire à direita no corrimão da escada e pegue o **Tesouro 47** (Gold Inca Figurine). Suba pela escada do lado direito e vá para o canto esquerdo. Suba no bloco junto à parede da esquerda e depois siga pelos beirais. Pule no beiral da direita e use o cipó para chegar ao outro lado. Prossiga até alcançar a janela.

64. Desça pelos beirais na parte interna da parede. Acerte os inimigos no corredor lateral, siga até o fundo e vire para o lado esquerdo para coletar o **Tesouro 48** (Golden Bird Vessel). Continue pelo túnel lateral, desça pelas escadas, vire à esquerda e suba pelo novo lance de escada. Pule na plataformas, vire à direita, pule na parede do lado direito e suba pelos beirais até alcançar o cipó. Suba até a janela mais alta.

65. Elimine dois homens e entre na sala do lado direito para encontrar o **Tesouro 49** (Golden Spanish Goblet). Olhe em frente para ver o vidro do lado oposto, verifique o diário e siga pelo caminho de madeira. Vire à direita e pule na parede; vá para a esquerda e pule no lustre no centro da tela. Prossiga, vire à esquerda e contorne a parede até a chave. Pule e ative o dispositivo.

66. Volte e contorne tudo novamente. Pule no segundo lustre e contorne a parede na frente. Ao chegar à segunda chave, pule e acione-a para abrir o vitral. Vire para o lado direito e investigue o local em busca do **Tesouro 50** (Jeweled Golden Cross). Prossiga a aventura.



A selva de Uncharted é uma das mais realistas e caprichadas dos games

67. Natan abre uma janela e descobre que os seus inimigos estão na área superior da sala para onde ele precisa ir. Desça no beiral abaixo da janela e siga pela esquerda. Desça rapidamente pelo cipó e os homens vão descobrir que Sully escapou. Corra até as caixas e pegue a rifle de precisão.

68. Acerte os dois homens equipados com armas com mira laser no outro lado do cemitério. Desça com cuidado e vá para o lado direito. Investigue a área atrás da catacumba para encontrar o **Tesouro 51** (Silver Skull). Suba os lances de escada do lado esquerdo, elimine mais alguns homens e entre na catacumba gigante. Suba e investigue o lado direito da porta para coletar o **Tesouro 52** (Golden Inca Mask).

69. Há vários símbolos na parede e você precisa colocá-los na mesma posição indicada pelo diário. Coloque as flechas com as lanças para cima, a cobra com a cabeça virada para o lado esquerdo e o leque com a parte menor para cima. Isso vai abrir uma nova passagem.

THE TREASURE VAULT

Tesouros - 3

História: Natan descobre a nova passagem. Ao entrarem na câmara, Elena pisa em um novo dispositivo que sela a passagem e deixa Sully para o lado de fora. Natan pede para que o seu amigo volte á biblioteca enquanto o casal busca uma nova saída.

70. Desça pelas escadas e vá pela direita. Quando Elena decidir montar guarda, deixe-a para trás, siga em frente até o topo

QUEREMOS MAIS

Natan mostrou que leva muito jeito para caçador de aventuras e, segundo pistas deixadas no próprio game, pode estrelar continuações futuramente. A aceitação entre público e crítica foi tão boa que uma seqüência é quase inevitável.

△ COMBINAÇÃO PERFEITA

Até o lançamento de *Uncharted*, games de exploração de cenários, como *Tomb Raider*, não conseguiam oferecer sistemas de combate tão eficientes quanto os recursos de interação com ambientes e movimentação, que são a pura essência dessa categoria. Em *Uncharted*, porém, tudo é tão eficiente que até passa a impressão de que são dois games em um só, pois uma coisa é controlar Natan em suas peripécias acrobáticas e outra muito diferente é adotar a postura de combate para trocar tiros ou porradas. No modo batalha, Natan consegue usar qualquer objeto ou elementos do cenário como proteção e mira com rapidez e simplicidade – nestas situações há um ajuste nos controles para que os movimentos do personagem sejam pertinentes à situação, para tornar tudo ainda mais intuitivo.

da escada e pegue o **Tesouro 53** (Silver Cup and Cover). Volte ao simbolo ←II e desça. Cruze o cata-vento, suba pelas duas escadas, vire para o lado esquerdo e desça pela escada estreita.

71. Suba nos beirais em frente ao simbolo V. Ao chegar ao alto, suba pelas escadas e acione a engenhoca no alto. Desça pela escada, vire para o lado direito e pule na corrente. Suba até o alto, pule para a direita e suba. Passe com cuidado pelo lustre que está balançando e pule na escada à esquerda.

72. Vire para o lado esquerdo, pule para a área à esquerda dos dois lustres e pegue o **Tesouro 54** (Jeweled Silver Brooch). Pule de volta à escada do outro lado e vá à area dos dois lustres. Vire para a direita e siga até o final do corredor. Suba pela escada e pule os buracos. Ao chegar à bifurcação,

vire para o lado esquerdo e pule. Passe pela sequência de lustres e tenha cuidado: a madeira quebra durante a animação e você precisa apertar ● para salvar a vida de Natan.

73. Pule na plataforma do lado esquerdo e entre no elevador. Ele vai despencar e revelar uma nova passagem. Corra para o lado direito, suba no beiral da parede e volte para o lado esquerdo até chegar à janela que foi aberta. Entre e vira para o lado direito. Suba pela corrente, vire à esquerda e prossiga até entrar em um novo elevador que também vai cair, mas que, desta vez, vai liberar o portão para que Elena vá até você.

74. Suba pela ponte e os homens do Eddy vão aparecer para atacá-lo. Elimine-os e siga para o lado direito. Pule na plataforma do lado esquerdo e entre na área iluminada. Acabe com a resistência, suba pela escada e use o dispositivo para abaixar a escada e permitir que Elena escale o cenário.

75. Na escada circular, tome cuidado com os inimigos que atacam pelo lado direito. No alto, elimine o atirador de granadas e tenha cuidado para pular na plataforma do lado direito. Pegue o **Tesouro 55** (Gold Snuff Box) e continue subindo pelas escadas até chegar à sala central.

THE HEART OF THE VAULT

Tesouro - Nenhum

História: No centro da sala do tesouro, Natan e Elena encontram o cadáver do Drake. Ele, como tantos outros arqueólogo, não conseguiu chegar a El Dourado. O infortúnio motiva ainda mais Natan a encontrar o lendário tesouro.

76. Vá até a parte enferior da escada e ajude Elena. Eddy vai aparecer com os seus capangas, mas, ao contrário do que você possa pensar,

ele está mais assustado do que você, pois estranhos monstros estão atacando o local. Acerte todos que aparecerem até que um deles dá um triste fim ao ganancioso Eddy.

77. Continue protegendo-se até que Elena consiga jogar a corda do guindaste para você subir. Uma vez no alto, não tente eliminar os monstros que aparecem: apenas corra na direção oposta até chegar à sala central do guindaste.

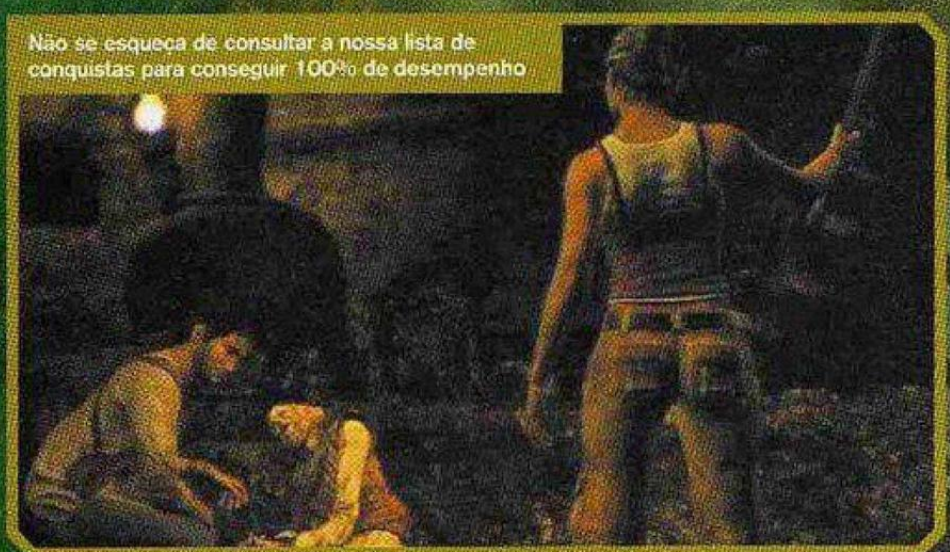
THE BUNKER

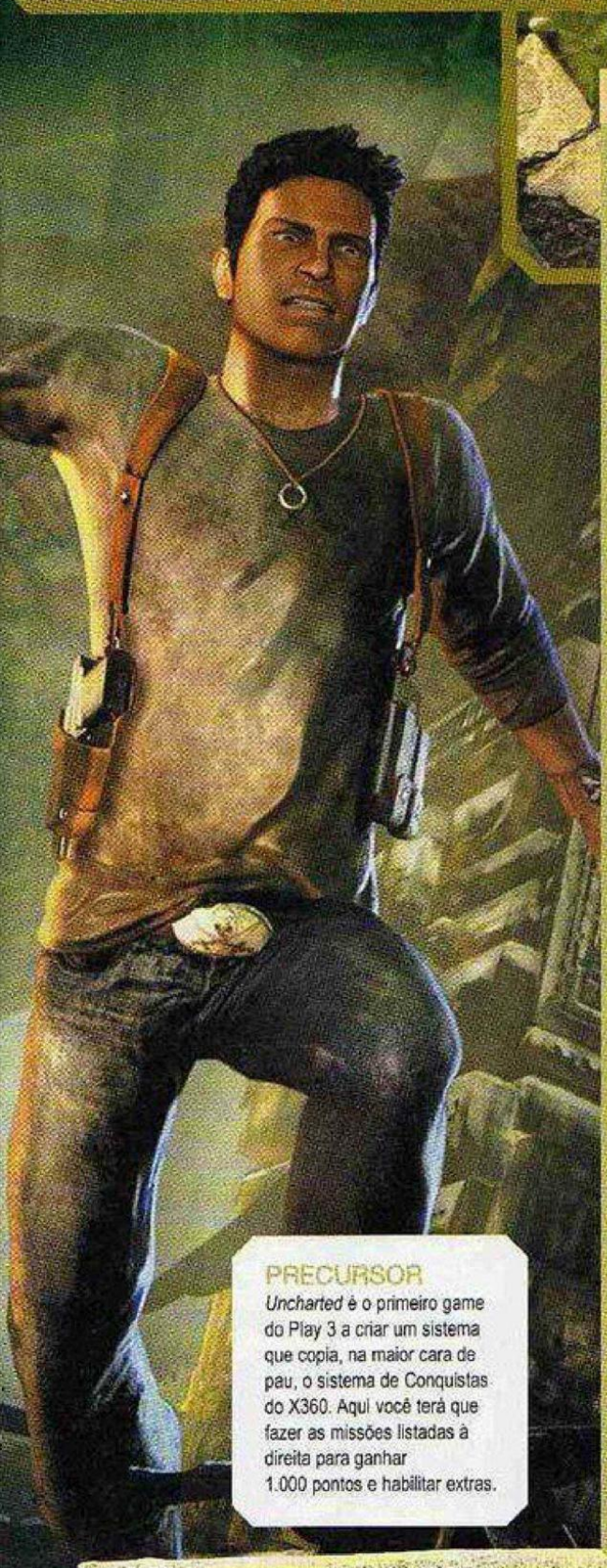
Tesouro - 1

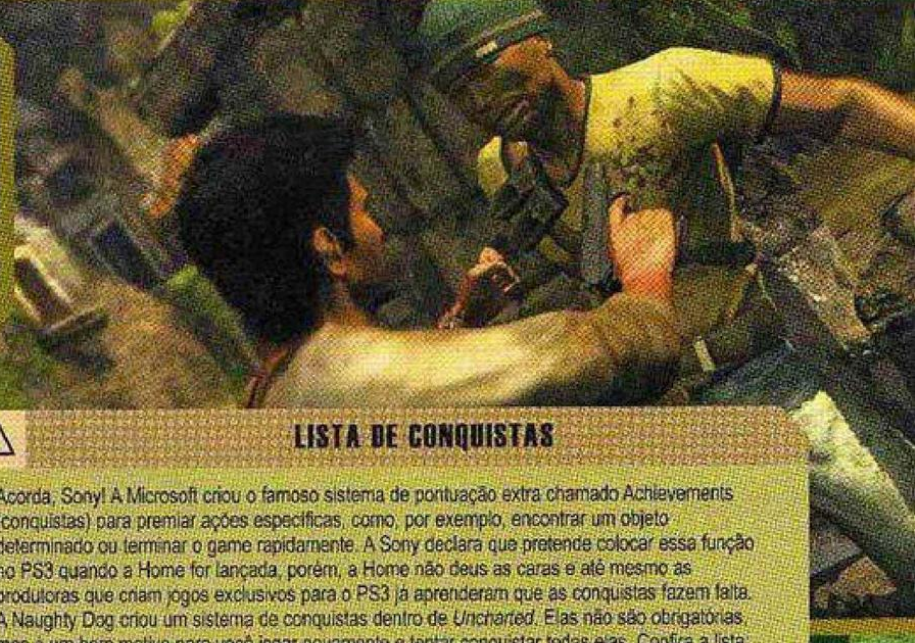
História: A única saída do local infestado de monstros é por meio do elevador que, no momento, está sem energia. Natan precisa chegar à sala do gerador, mas não vai contar com a ajuda de Elena, pois ela não consegue saltar longas distâncias e prefere esperar na sala. Siga por conta própria.

78. Pule no cano em frente à janela, suba e pule para o cano à direita. Continue subindo e pule mais uma vez para o lado direito. No alto, pule para o cano circular, vire à esquerda e desça. Um cano vai baixar um pouco mais, passe rapidamente e pule para a corrente. Use-a para balançar e salte no cano à sua direita. Continue em frente, pule na plataforma, siga para a direita e pule na plataforma onde existe uma passagem.

Não se esqueça de consultar a nossa lista de conquistas para conseguir 100% de desempenho







LISTA DE CONQUISTAS

Acorda, Sony! A Microsoft criou o famoso sistema de pontuação extra chamado Achievements (conquistas) para premiar ações específicas, como, por exemplo, encontrar um objeto determinado ou terminar o game rapidamente. A Sony declara que pretende colocar essa função no PS3 quando a Home for lançada, porém, a Home não deus as caras e até mesmo as produtoras que criam jogos exclusivos para o PS3 já aprenderam que as conquistas fazem falta. A Naughty Dog criou um sistema de conquistas dentro de *Uncharted*. Elas não são obrigatórias, mas é um bom motivo para você jogar novamente e tentar conquistar todas elas. Confira a lista:

MEDALHAS	O QUE FAZER?	PONTOS
First Treasure	Encontre um tesouro	5
Beginner Fortune Hunter	Encontre cinco tesouros	5
Novice Fortune Hunter	Encontre dez tesouros	5
Enthusiast Fortune Hunter	Encontre 15 tesouros	10
Intermediate Fortune Hunter	Encontre 20 tesouros	10
Skilled Fortune Hunter	Encontre 25 tesouros	10
Proficient Fortune Hunter	Encontre 30 tesouros	10
Advanced Fortune Hunter	Encontre 35 tesouros	10
Professional Fortune Hunter	Encontre 40 tesouros	10
Senior Fortune Hunter	Encontre 45 tesouros	10
Expert Fortune Hunter	Encontre 50 tesouros	10
Crack Fortune Hunter	Encontre 55o tesouros	10
Master Fortune Hunter	Encontre 60 tesouros	50
Relic Finder	Encontre o tesouro "Strange Relic"	20
Brutal Brawler	Elimine cinco inimigos com o combo ■ ▲ ■	10
Brutal Slugger	Elimine 20 inimigos com o combo ■ ▲ ■	30
Brutal Expert	Elimine cinco inimigos na sequência com o combo	40
Stealth Attacker	Elimine 20 inimigos com um ataque sem arma	30
Steel Fist	Elimine cinco inimigos com um tiro e socos	10
Steel Fist Expert	Elimine cinco inimigos na sequência com tiro e socos	40
Headshot Expert	Acerte cinco inimigos na cabeça, em sequência	20
10 Headshot	Acerte 10 inimigos na cabeça	5
30 Headshot	Acerte 30 inimigos na cabeça	10
100 Headshot	Acerte 100 inimigos na cabeça	30
Dyno Might	Elimine três inimigos com uma explosão	10
Run-and-Gunner	Elimine 20 inimigos sem fazer mira (não use L1)	10
Hangman	Elimine 20 inimigos com tiros à queima roupa	10
Grenade Hangman	Elimine dez inimigos com granada	10
Survivor	Elimine 50 inimigos sem morrer	50
50 Kills: PM - 9mm	Elimine 50 inimigos com a pistola PM-9mm	10
50 Kills: 92FS-9mm	Elimine 50 inimigos com a pistola 92FS-9mm	10
50 Kills: Micro-9mm	Elimine 50 inimigos com a pistola Micro-9mm	10
30 Kills: Dragon Sniper	Elimine 30 inimigos com a Dragon Sniper	10
30 Kills: MP40	Elimine 30 inimigos com a MP40	10
50 Kills: AK-47	Elimine 50 inimigos com a AK-47	10
50 Kills: M4	Elimine 50 inimigos com a M4	10
50 Kills: SAS-12	Elimine 50 inimigos com a SAS-12	10
20 Kills: MK-NDI	Elimine 20 inimigos com a MK-NDI	10
Charted! - Easy	Termine o jogo no modo Fácil	30
Charted! - Normal	Termine o jogo no modo Normal	70
Charted! - Hard	Termine o jogo no modo Difícil	100
Charted! - Crushing	Termine o jogo no modo Crushing	150

PRECURSOR

Uncharted é o primeiro game do Play 3 a criar um sistema que copia, na maior cara de pau, o sistema de Conquistas do X360. Aqui você terá que fazer as missões listadas à direita para ganhar 1.000 pontos e habilitar extras.

79. Tudo está muito escuro, por isso, ande devagar para não cair em nenhum buraco. Pule para a plataforma em frente. Siga pelos corredores até chegar a uma espécie de cozinha. Vá pela porta à sua frente, elimine os mutantes e prossiga no combate. Olhe para a direita e verifique os escombros para revelar o **Tesouro 56** (Gold Monkey Figurine).

80. Volte para o lado esquerdo e entre no segundo corredor à esquerda. Siga até a sala gigante. Os geradores estão no fundo, aperte ▲ para segurar a alavanca e gire o analógico esquerdo no sentido anti-horário para colocar o elevador para funcionar.

UNWELCOME GUESTS

Tesouro - 1

81. Uma cambada de monstros vai tentar invadir a sala: foque seus disparos na área da porta para impedir que eles entrem. Quando todos estiverem fora de combate, saia pelo corredor e suba na plataforma ao fundo. Pegue armas e acione a alavanca do gerador para abrir outra porta na sala do gerador.

82. Volte à sala e entre pela porta que foi aberta. Siga até o fundo e acione a segunda alavanca. Volte outra vez à sala do gerador e entre pela nova porta. Siga em frente e, na bifurcação, vire à direita. Entre na próxima à direita, vá até a sala e assista ao vídeo. Natan acha uma carta na qual Drake declara que o local e o tesouro são amaldiçoados.

83. Vire à esquerda e abra a porta. Navarro pegou Elena e, enquanto vai em busca do tesouro, manda vários capangas atacar Natan. Siga pelos corredores e elimine os homens de Navarro e também os monstros.

84. Ao chegar à área das caixas, elimine todos os vilões e pegue o rifle no último grupo de caixas. Mire e acerte o sujeito que usa infravermelho na sala do alto.
Volte às caixas que estão junto à parede e suba para encontrar o **Tesouro 57** (Golden Seadragon Pendant). Siga para o lado direito, rumo ao pôr-do-sol, e elimine mais dois monstros. Vire à direita e suba pela escada.

RACE TO THE RESCUE

Tesouro - 1

História: Navarro levou Elena e cabe a Natan salvar a garota. Você consegue restabelecer sinal de contato com Sully, mas ele está com problemas. Aqui regras não valem e você vai salvar primeiro o velhote.

85. Circule em volta do buraco e pegue o **Tesouro 58** (Gold Ingot). Siga até a frente da igreja e ajude Sully a eliminar todos os homens. Pegue o rifle e elimine primeiro os homens no alto da torre. Corre até o local onde seu amigo está abaixado. Acabe com a primeira onda de homens e pegue mais um rifle. Elimine todos e entre na igreja

86. Novos confrontos o esperam. Diversos franco-atiradores estão no alto para criar emboscadas, priorize elimina-los. Quando a área estiver livre, vá até o altar e ajude Sully a abrir caminho para encontrar a passagem secreta.

GOLD AND BONES

Tesouros - 2

87. Desça pelas escadas até a quarta câmara enquanto Natan tenta explicar a maldição que Drake mencionou na carta. Ao chegar ao local investigue o lado direito para encontrar o **Tesouro 59** (Golden Skull Rosary). Continue descendo e olhe o pilar entre os dois lances de escada para encontrar o último **Tesouro 60** (Sapphire and Silver Mask).

88. Desça mais alguns lances e você vai encontrar Gabriel e Navarro – eles estão com o El Dourado. Ao abrir a urna, Gabriel se transforma e Navarro elimina seu comparsa para provar que tudo sempre foi um grande plano dele. Agora você precisa impedir que o tesouro saia da caverna.

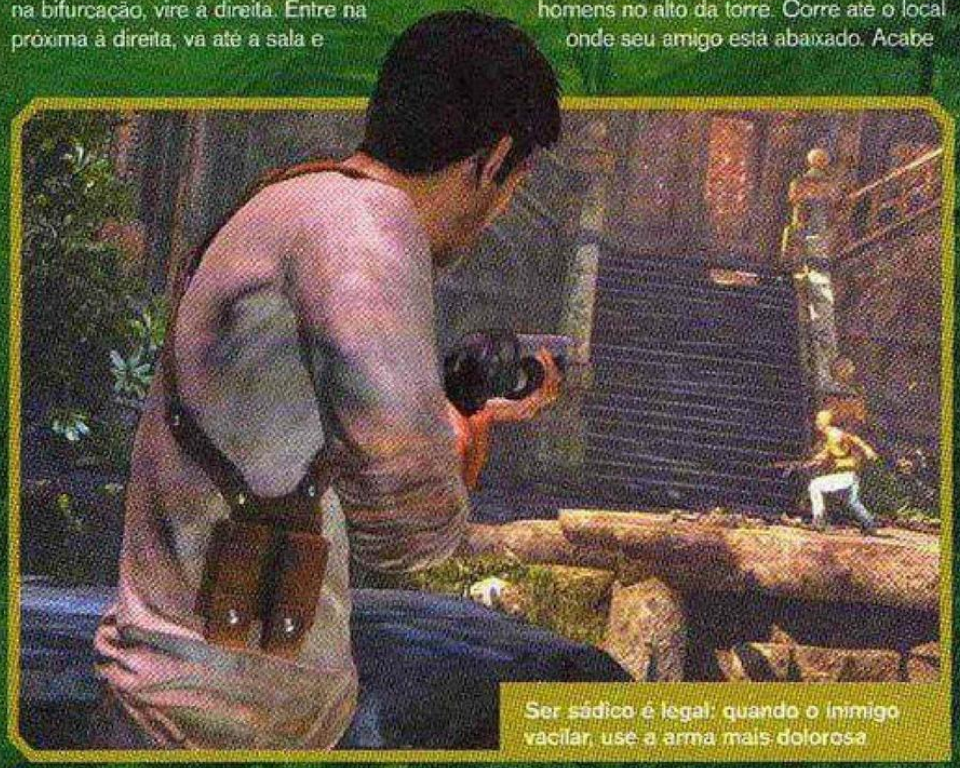
89. Não pule na água, caso contrário seu fim será trágico. Desça pelas escadas do lado esquerdo e somente desvie dos monstros; não perca tempo acertando nenhum. Passe pela sala e suba a escada pela qual Navarro subiu. Elimine os guardas na escada e, ao chegar ao alto, pule na estátua.

SHOWDOWN

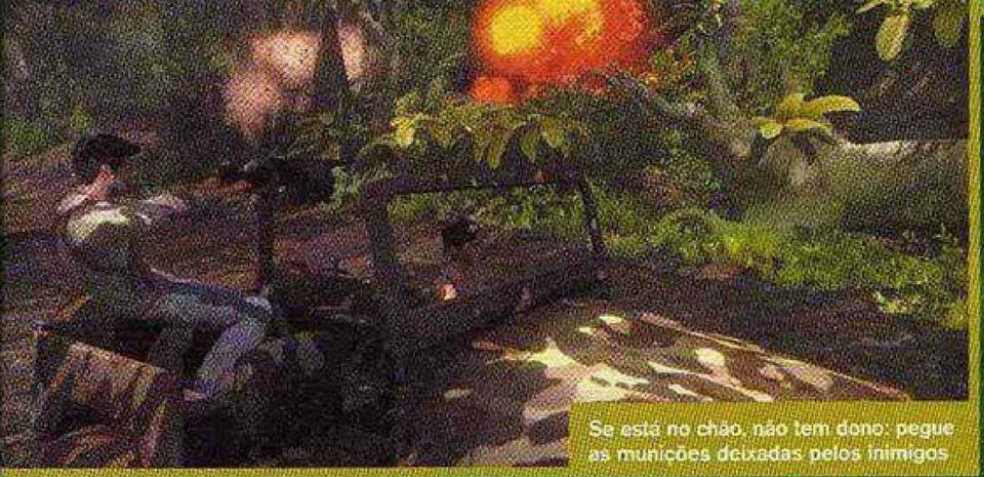
Tesouros - Nenhum

História: Natan conseguiu pegar uma carona no helicóptero e agora, em cima do navio, precisa eliminar seu inimigo de uma vez por todas.

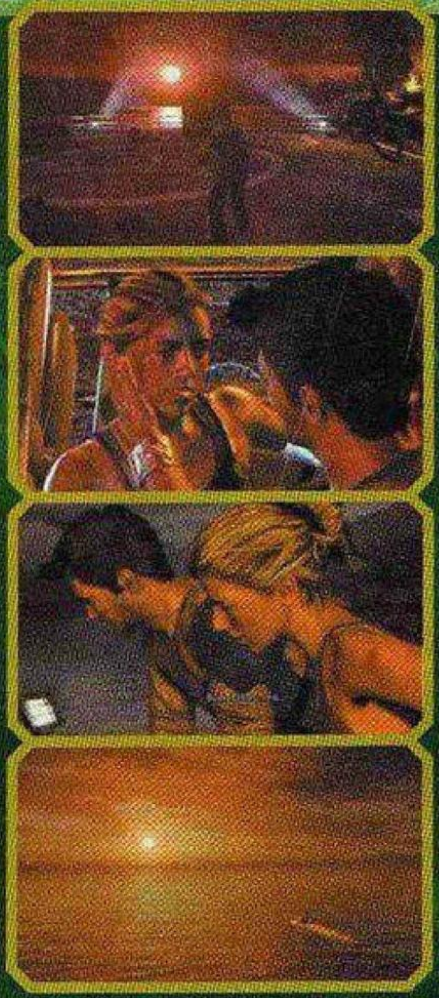
90. Como todo bom vilão, Navarro não vai encarar você sozinho. Elimine os três comparsas que estão com ele e ele vai fugir.



Ser sádico é legal: quando o inimigo vacilar, use a arma mais dolorosa



Se está no chão, não tem dono: pegue as munições deixadas pelos inimigos



aproveite para pegar munições e siga-o. Elimine mais um grupo de subordinados, tomando cuidado com a mira laser de Navarro. Ele vai fugir novamente.

91. Ao passar ao lado dos contêineres, um deles vai desabar em cima de você. Aperte imediatamente ● para escapar do fim certo.

Esconda-se atrás das caixas e elimine os dois homens que estão no chão e os outros dois que estão no alto da estrutura metálica.

92. Suba e enfrente Navarro. Espere até que ele atire três vezes e, quando for recarregar, pule para a caixa do lado direito e para a direita. Quando ele destruir sua última caixa, vá para cima dele e aperte primeiro ▲ e, quando piscar o símbolo, aperte ■. Ele vai desferir alguns golpes e derrubar você.

93. Corra para cima dele e, mais uma vez, aperte ▲ e logo depois ■. Caso você faça tudo certo, Natan vai derrubar Navarro e tirar Elena dos escombros do helicóptero. Navarro vai levantar-se e Natan derruba o helicóptero. Navarro e o El Dourado afundam para sempre.

GAMES
Atacado
Distribuidora: INFINITY

Temos vários tipos de peças e acessórios para games em geral.
Vendas no atacado e varejo.
Para vendas em atacado, entregamos SEDEX para todo Brasil.
Lojista faça um cadastro em nosso web-site: www.gameatacado.com.br

- Memory card infinity
- Controle infinity
- Bolsas
- Unidade óptica
- Peças para manutenção

E-mail: contato@gameatacado.com.br
Msn: games-atacado@hotmail.com
Fone: (11) 3333-4738 Fax: (11) 3337-7949
Endereço: Rua: Santa Ifigenia Nº 213 / 2 andar loja 23 Cep:01207-000 Centro São Paulo

Inputbox games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até 24X

Plasango

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

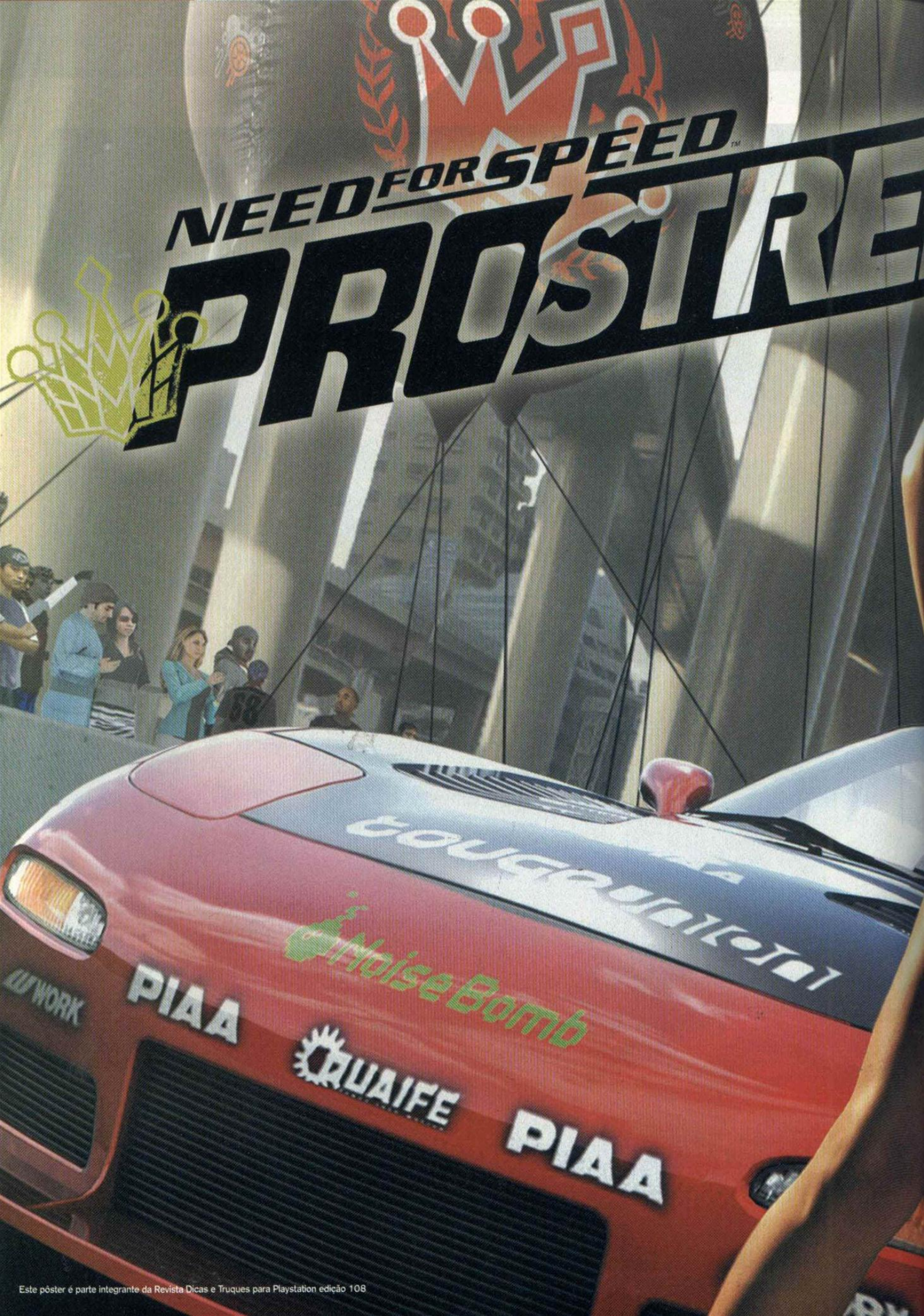
Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

PlayStation

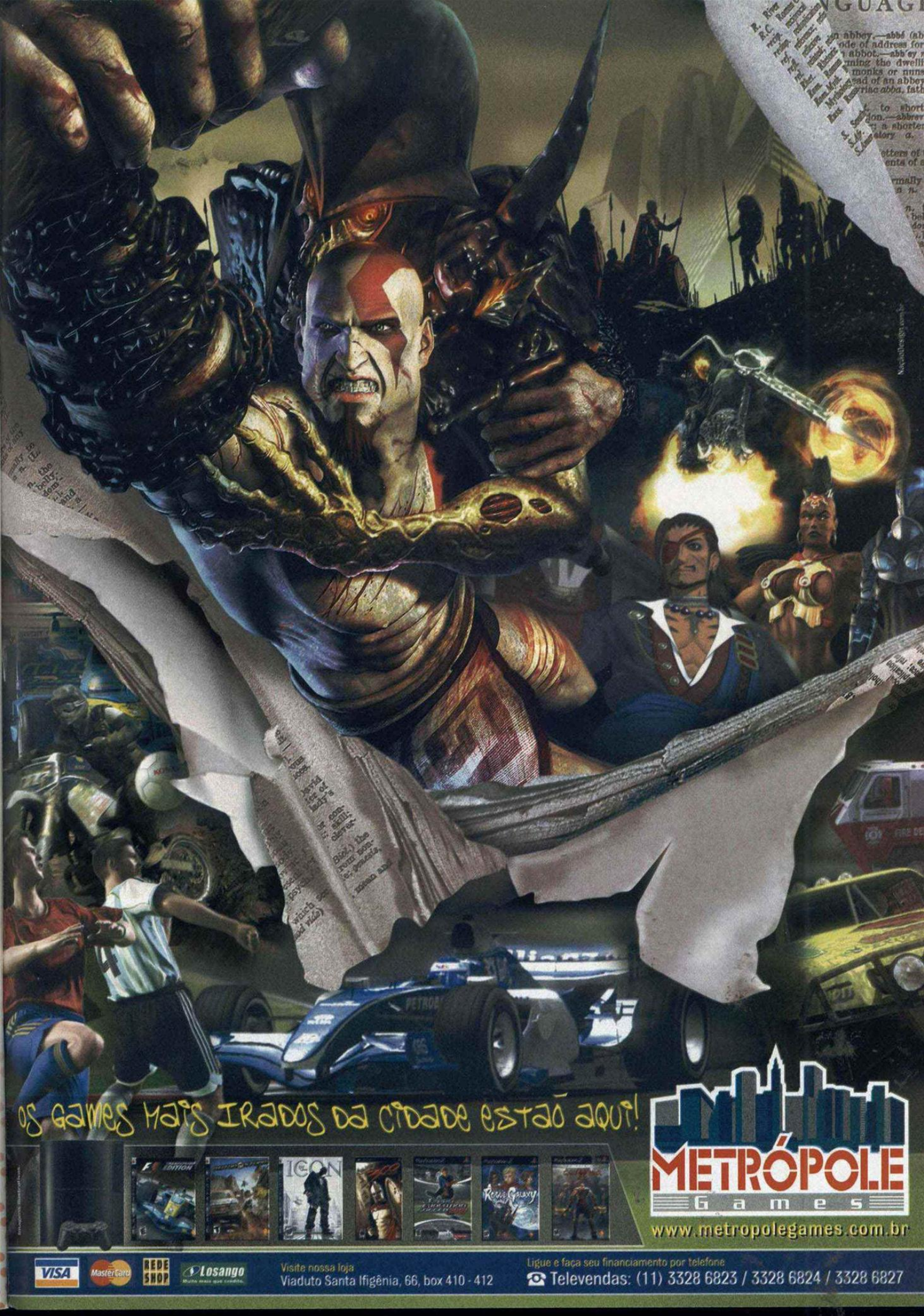
FICHA

JANEIRO 2007
NOME: Amanda Cavalcante
IDADE: 22 anos
CIDADE: São Paulo – SP

Fotos: Nelson Alves Jr. **Assistente de produção:** Gabriela Isgroi **Cabelo e Maquiagem:** Erick Santos



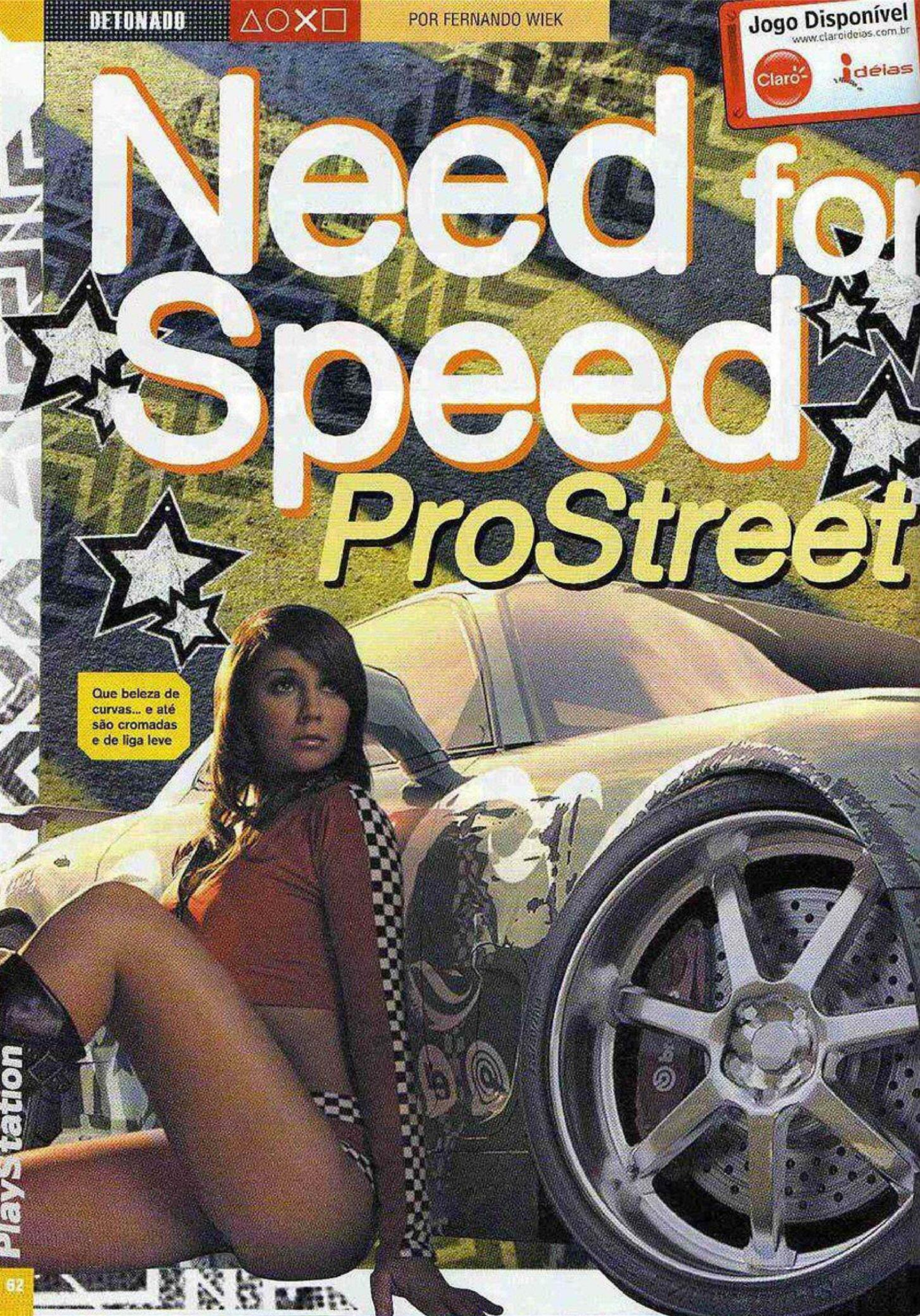
Este pôster é parte integrante da Revista Dicas e Truques para Playstation edição 108


OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!
METRÓPOLE
Games
www.metropolegames.com.br
VISA
MasterCard
REDE SHOP
Losango
Visite nossa loja
Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412
Ligue e faça seu financiamento por telefone
Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827

POR FERNANDO WIEK

Jogo Disponível
www.claroideias.com.br
Claro
idéias

Need for Speed ProStreet



Que beleza de curvas... e até são cromadas e de liga leve

Aprenda técnicas avançadas de pilotagem e customize o seu carro para conseguir desempenho máximo

Na edição passada, analisamos o novo game da série *Need For Speed*, o radical *ProStreet*. Como já desconfiávamos, leitor da **D&T** que se preze não se contenta apenas em conhecer um jogo com esta qualidade e só fica satisfeito quando domina todos os seus desafios. Não faltaram e-mails e cartas com pedidos de um roteiro para este novo racha virtual e aqui está um detonado diferente com dicas para encarar todas as modalidades e também informações avançadas para customizar (ou "tunar", chame como preferir) os seus carros e alcançar o maior desempenho para cada prova.

No total, o game oferece quatro modalidades básicas: Grip, Drift, Drag e Speed Run. Todas elas ganham variações conforme o seu progresso no modo Career, porém a essência das provas, ou seja, o jeito de se comportar e os carros usados são os mesmos. Por isso, os veículos devem ser especialmente preparados para cada modalidade e foi pensando nesse novo nível de "profissionalismo" da série que produzimos um guia prático capaz de prepará-lo para as difíceis provas do modo offline e, principalmente, para encarar os jogadores mais habilidosos do mundo no modo online.

Acompanhe as dicas para ajuste das peças e confira nas páginas finais uma lista completa com todos os carros existentes no jogo e suas informações técnicas para facilitar a sua vida na hora das compras.

FICHA

PLATAFORMAS: PS2 / PS3
PRODUTORA: EA
GÊNERO: Corrida
JOGADORES: 2
NOTA: 7,0 (PS2) / 8,0 (PS3)

O sistema de auxílio nos traçados pode ser desligado

MENU PRINCIPAL

No menu principal estão as opções básicas de *ProStreet*. São elas:

• **CAREER:** é o modo mais importante e extenso do jogo. Ele reúne todas as modalidades e o desafia a vencer para avançar na história e conseguir dinheiro para comprar novos carros e customizar os seus veículos favoritos.
Normalmente, a regra para vitória é a mesma em todas as provas: melhor de três. Isso só não se aplica ao Grip e ao Speed Run, pois nessas competições somente o primeiro lugar garante o seu prêmio.

• **RACE DAY:** nesta opção, você pode disputar competições isoladas contra o computador ou contra um amigo.

• **OPTIONS:** clique aqui para ter acesso a muitos parâmetros de configuração.

• **ALIAS:** crie um novo perfil (Profile), carregue um perfil já existente ou salve o seu progresso.

TUNING DE VERDADE

Need for Speed: ProStreet investe em customização de veículos como nenhuma versão anterior foi capaz e a modificação fina nos carros foi levada a um novo nível de realismo e importância. Em games comuns, bastava comprar um novo motor para aumentar a potência do seu carango, porém, em *ProStreet*, você pode comprar peças novas e, ainda por cima, consegue ajustá-las para conseguir aproveitamento máximo visando as condições especiais de cada prova e, principalmente, ajustar de acordo com o seu estilo de pilotagem.

Para acessar a área destinada a customização ou "tuning", como os fãs deste segmento costumam chamar, vá a Cars/Garage dentro do modo Career, selecione um carro e escolha Create New Blueprint. No próximo menu você vai encontrar as seguintes opções:

• **Quick Upgrade:** pacote pronto com customizações criadas pelo computador.

• **Custom Upgrade:** aqui você pode comprar as peças separadamente, ideal para equipar o carro do jeito que você achar melhor. Sempre faça upgrades usando esta opção.

• **Tune:** ajuste suas novas peças nesta opção. É possível modificar a suspensão dos carros, motores, caixas de câmbios e freios. Confira as nossas dicas nos campos "Tuning Recomendado" das próximas páginas para aprender como conseguir mais velocidade e estabilidade. Algumas opções de tuning só podem ser modificadas após a compra de uma peça com tecnologia mais avançada (isso é medido em Stages, de 1 a 4).

• **Dyno Test:** dinamômetro que mede o desempenho bruto do carro após as modificações feitas.

• **Update Blueprint:** Blueprint é o nome dado ao conjunto de modificações feitas no carro. Nesta opção, é possível gravar os ajustes e sobrepor o modelo original. É possível criar três Blueprints para cada veículo, mas é recomendável investir o seu tempo na criação de apenas um.

• **Teste:** para experimentar os novos ajustes, entre em qualquer competição, vá a Race Events e selecione a corrida; entre em Practice, escolha o carro que você quer customizar e pause o jogo quando o treino iniciar; em Car Tuning, mude os parâmetros que quiser e teste o carro até encontrar a melhor configuração.

DICAS PROFISSIONAIS

Vença as provas do dia e concorra a um carro novo

• **MODOS DE DIFICULDADE:** após criar o seu perfil (Profile), o jogo permite escolher o nível de dificuldade do controle. No modo Casual, o computador breca para você nas curvas e ainda indica o melhor traçado; o nível Racer ajuda só nas curvas fechadas; já o nível King é para os profissionais e não oferece nenhum auxílio na frenagem. Essas opções podem ser alteradas a qualquer momento, basta voltar ao menu principal, abrir Options, Gameplay e Assists.

• **TIPOS DE CÂMBIOS:** existem três tipos de câmbio no game: Automatic, Manual e Manual Clutch. Eles podem ser usados em todos as modalidades (exceto no modo Drag, que não aceita o câmbio automático). Opte pelo Automatic quando quiser só acelerar e brecar sem precisar preocupar-se com trocas de marchas; o Manual é difícil e deixa você decidir quando trocar de marchas, basta apertar R1 (subir) ou R2 (descer); a grande novidade é o Manual Clutch, que simula a embreagem de um carro de verdade e obriga o jogador a apertar L2 antes de mudar a marcha manualmente – este sistema funciona com eficácia.

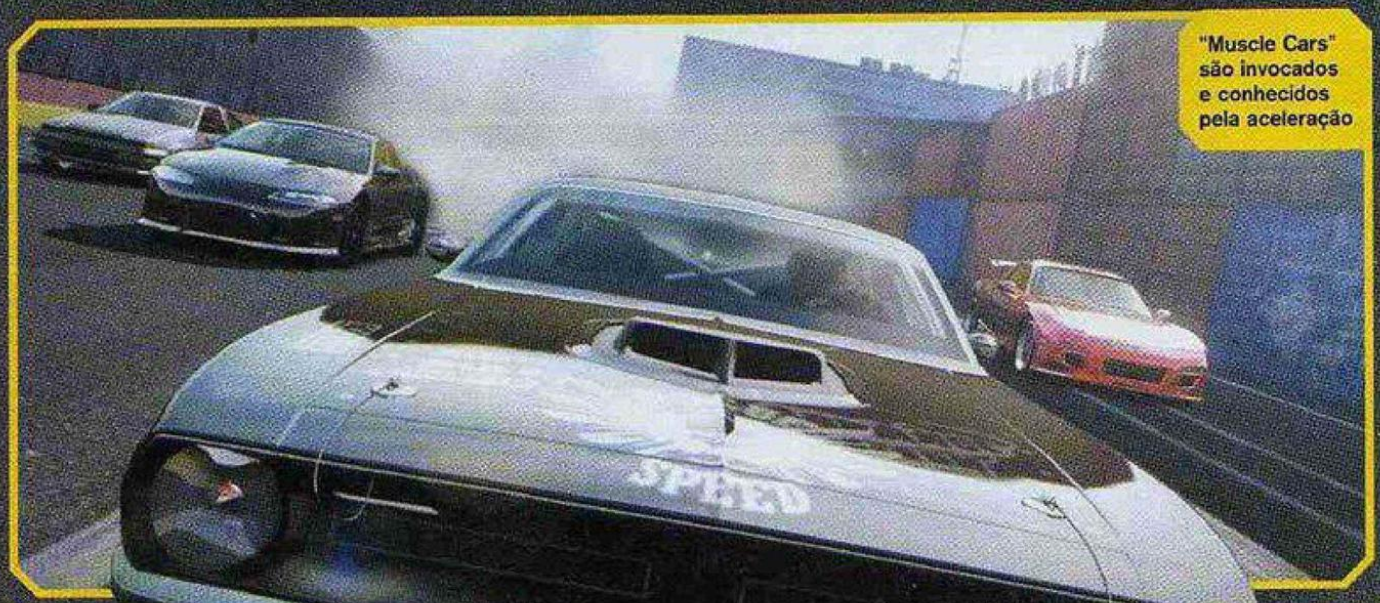
• **DESABILITE OS AUXÍLIOS DO CPU:** *ProStreet* apresenta alguns auxílios para os jogadores iniciantes, mas isso tira um pouco do desafio do game para os pilotos mais experientes. Para desligar as mamatas e melhorar seu desempenho nas corridas, entre em alguma competição, vá a Main Menu, Options, Gameplay, Mode Options e coloque Off em todas as opções nas quatro modalidades. Volte, vá a Interface e desabilite o Turn Indicators para desligar as marcações no asfalto.

• **MUDE O CARRO DE CATEGORIA:** para trocar a categoria do seu carango, vá a Garage e movimente o direcional até visualizar o carro que deseja modificar; aperte ■ e troque a categoria (Grip, Drift, Speed Run ou Drag). Ao mudar o tipo de prova que o veículo poderá disputar, é necessário equipá-lo novamente com as peças antes adquiridas – não será necessário pagar por elas novamente.

• **AUTOSCULPT:** ao comprar uma nova peça para a carroceria de seu veículo, é necessário ter em mente qual será a alteração feita na aerodinâmica do automóvel. Cada prova do jogo necessita de um carro com diferentes qualidades. Mais Downforce significa um carro mais estável na pista, com mais controle; já um carro com maior velocidade é muito instável, porém tem mais chances de deixar os adversários para trás em pistas com grandes retas. Veja a seguir quais são as modificações recomendadas para cada tipo de prova de *ProStreet*:
Grip: faça o maior Downforce possível.
Drift: faça o maior Downforce possível.
Drag: evolua velocidade ao máximo.
Speed Run: busque harmonia entre Downforce e velocidade no ajuste.

• **CUIDADO COM AS BATIDAS:** evite bater muito no início da carreira, pois é uma fase de pouca grana no bolso e você vai ter que bancar os consertos no final das corridas. Guie com coragem, mas não tenha vergonha de frear bruscamente e perder algumas posições momentaneamente. Suas finanças vão agradecer.

• **DOMINE AS PROVAS:** não há segredos para ser considerado o rei da Race Day: você precisa ser muito melhor que seus adversários. Para isso, você tem de quebrar o recorde da pista e, após dominar duas provas, será considerado o "Dominator" do dia. Como recompensa, você pode escolher entre cinco cartas diferentes, que representam prêmios bem legais, como boas quantias em dinheiro ou carros novinhos em folha.



"Muscle Cars" são invocados e conhecidos pela aceleração

GUIA DE PILOTAGEM

Entender as regras e o funcionamento das modalidades de *ProStreet* é apenas o básico para tornar-se um piloto profissional. Dicas de tuning são essenciais para elevar os seus veículos à potência máxima e, sem isso, você não vai ter a mínima chance em competições mais difíceis e, principalmente, nas competitivas disputas online.

Confira a seguir as instruções para competir em cada modalidade e dicas quentes para ajustar os carros levando em consideração as exigências de cada competição. Para ter resultados ainda melhores, treine muito.

Para usar as dicas de "Tuning Recomendável" entre na opção Tuning e ajuste as barras

1. DRAG

Para competir nos torneios de Drag Race, é obrigatório investir em potência bruta (Horsepower - HP) e treinar bastante sua velocidade e precisão na troca de marchas no sistema manual.

Ajuste o carro com as dicas que separamos em "Tuning Recomendado" e entre na competição. Para preparar o carro, acelere com tudo e mantenha o ponteiro dentro da marcação verde do velocímetro para aquecer os pneus. Essa etapa inicial chama-se Burnout, execute-a com eficiência para largar na frente.

Após a largada, acelere com tudo e, quando a terceira dupla de luzes estiver para aparecer (conte três segundos caso não veja as luzes na pista), solte rapidamente o acelerador e aperte R1 para engatar a primeira marcha, então volte a segurar o botão do acelerador. Com isso, você vai conseguir um Perfect Shift logo na largada e ganha aceleração com mais eficiência.

Nas trocas de marchas seguintes, aperte R1 somente quando o velocímetro alcançar a marcação verde. Com um carro rápido, passe as primeiras marchas quase que consecutivamente para que o motor do carro não funda e utilize o Nitro na quinta ou sexta marcha para ter uma velocidade superior no final da prova. Evite movimentar o carro e mantenha a direção com firmeza para que ele siga em linha reta.

Para aumentar a dificuldade e o realismo do jogo, é possível usar a opção Manual Clutch como embreagem antes da troca de cada marcha. Para isso, deixe o L2 pressionado no momento que antecede o uso do R1. O Manual Clutch, inclusive, pode melhorar o seu tempo final.

TUNING RECOMENDADO

- Suspension

Front Shock Compression Rate: dois toques à esquerda
Front Shock Reboud Rate: dois toques à esquerda
Ride Height: seis toques à direita
Front Roll Bar Stiffness: três toques à esquerda
Rear Roll Bar Stiffness: três toques à esquerda
Rear Tires Pressure: todo à esquerda
Toe: dois toques à esquerda
Caster: três toques à direita
Steering Response Ratio: um toque à direi

- Engine

Start Boost: todo à direita
End Boost: todo à direita
Nitrous Pressure: seis toques à direita
Nitrous Jetting Flow Rate: todo à direita

- Drivetrain

1ST Gear Ratio: três toques à esquerda
2ST Gear Ratio: dois toques à esquerda
4ST Gear Ratio: um toque à direita
5ST Gear Ratio: três toques à direita
6ST Gear Ratio: quatro toques à direita
Final Drive Gear Ratio: dois toques à direi

- Melhores carros da categoria

Dodge Charger R/T
Ford GT
Toyota Supra
Pagani Zonda F

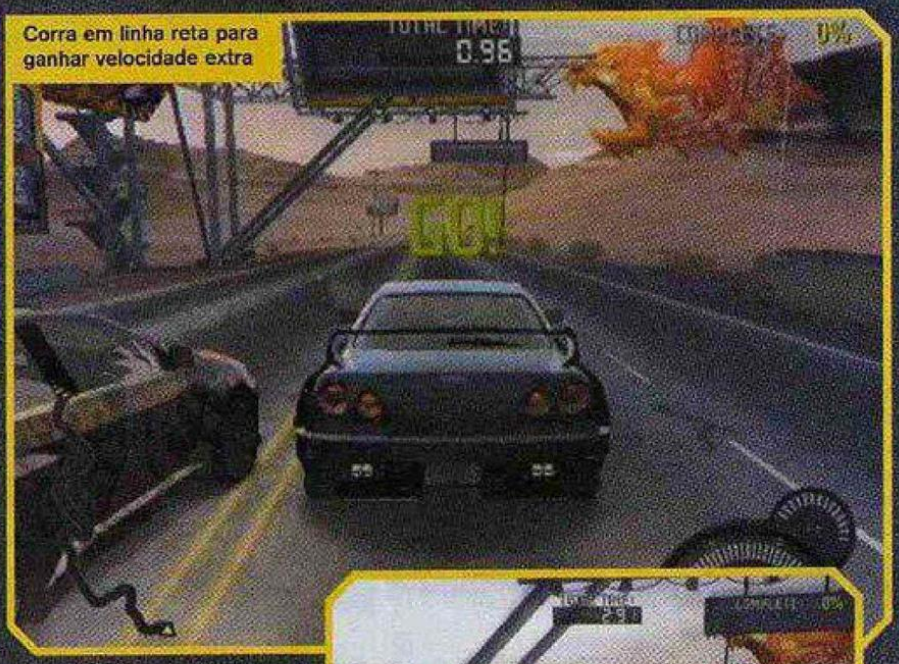
2. WHEELIE

O Whellie Competition é uma prova que deriva do Drag, mas aqui o que vale é deixar o carro empinado para correr apenas com as rodas traseiras. O primordial é ter um carro com tração traseira (RWD) e com muitos cavalos de potência (pelo menos 600HP). É preciso modificar os pneus traseiros do carro com o Autosculpt e deixá-los bem largos. Siga as indicações da forma de dirigir do modo Drag, porém, em vez de usar o nitro nas marchas finais, use-o na troca da terceira para a quarta marcha.

3. SPEED CHALLENGE

É a categoria mais perigosa do jogo. No Speed Challenge, você deve correr na máxima velocidade alcançada pelo seu carro e não pode sair da pista para terminar a corrida. A probabilidade de ter um veículo "Totaled", ou seja, totalmente destruído, é enorme, portanto, é de extrema importância ter um carro potente, mas que também tenha muito controle. Para ter um automóvel assim, não basta comprar o mais caro que encontrar: é preciso modificá-lo para adequar as suas configurações às exigências da competição.

No início da prova, acelere sem dó e tente pegar o vácuo dos outros carros para ganhar velocidade (basta ficar atrás deles). Se você for o mais rápido da pista, mantenha-se sempre estável e só use o Nitro nas retas para evitar colisões. Não use o freio convencional, apenas solte o acelerador quando quiser desacelerar. Use marchas manuais para conseguir um desempenho extra e lembre-se: nem sempre o carro com maior velocidade é o melhor para vencer.



TUNING RECOMENDADO

- Suspension
Front Shock Compression Rate: dois toques à esquerda
Rear Shock Compression Rate: três toques à esquerda
Front Shock Reboud Rate: dois toques à esquerda
Rear Shock Reboud Rate: três toques à esquerda
Front Spring Rate: dois toques à esquerda
Rear Spring Rate: três toques à esquerda
Front Roll Bar Stiffness: três toques à esquerda
Rear Roll Bar Stiffness: três toques à esquerda
Front Tires Pressure: dois toques à esquerda
Rear Tires Pressure: três toques à esquerda
Toe: um toque à esquerda
Camber: dois toques à direita
Caster: três toques à esquerda

- Engine
Cam Timing: quatro toques à direita
Nitrous Pressure: dois toques à esquerda
Nitrous Jetting Flow Rate: dois toques à esquerda

- Drivetrain
1ST Gear Ratio: um toque à esquerda
3ST Gear Ratio: um toque à direita
4ST Gear Ratio: dois toques à direita
5ST Gear Ratio: três toques à direita
6ST Gear Ratio: quatro toques à direita
Final Drive Gear Ratio: dois toques à direita

- Melhores carros da categoria
Dodge Viper SRT10
Lancer Evolution
Pagani Zonda F
Lamborghini Murcielago LP640

4. GRIP

Neste torneio, sua principal preocupação é ganhar a corrida. Acelere o máximo no início para largar fritando os pneus e freie um pouco antes de entrar nas curvas – mesmo nas abertas – para sair mais rápido no final delas. Uma boa dica para encarar as curvas mais fechadas é usar o freio de mão para derrapar, pois isso evita que o carro perca muita aceleração. É lógico que o seu carro deve ter muito controle para isso, pois, normalmente, um carro muito rápido (com mais de 900HP) não consegue fazer uma curva derrapando sem sair da pista. Neste caso, freie bem antes da curva chegar para conseguir tangenciá-la com mais facilidade. Caso você use as assistências do *ProStreet*, tente seguir o traçado demarcado no chão e não deixe que os adversários se distanciem, pois assim você pode aproveitar o vácuo.

Siga outra orientação importante: não bata. Carros muito rápidos são difíceis de controlar nas curvas e uma batida frontal pode destruir o motor. Isso significa mais gastos com o conserto e a obrigatoriedade de disputar a prova novamente.

TUNING RECOMENDADO

- Suspension

Front Shock Compression Rate: dois toques à esquerda
Front Shock Reboud Rate: dois toques à esquerda
Ride Height: cinco toques à direita
Front Roll Bar Stiffness: dois toques à esquerda
Rear Roll Bar Stiffness: dois toques à esquerda
Front Tires Pressure: dois toques à esquerda
Rear Tires Pressure: dois toques à esquerda
Toe: um toque à direita
Camber: um toque à direita
Steering Response Ratio: um toque à direita

- Engine

Cam Timing: quatro toques à esquerda
Start Boost: três toques à direita
Nitrous Pressure: um toque à direita
Nitrous Jetting Flow Rate: dois toques à esquerda

- Drivetrain

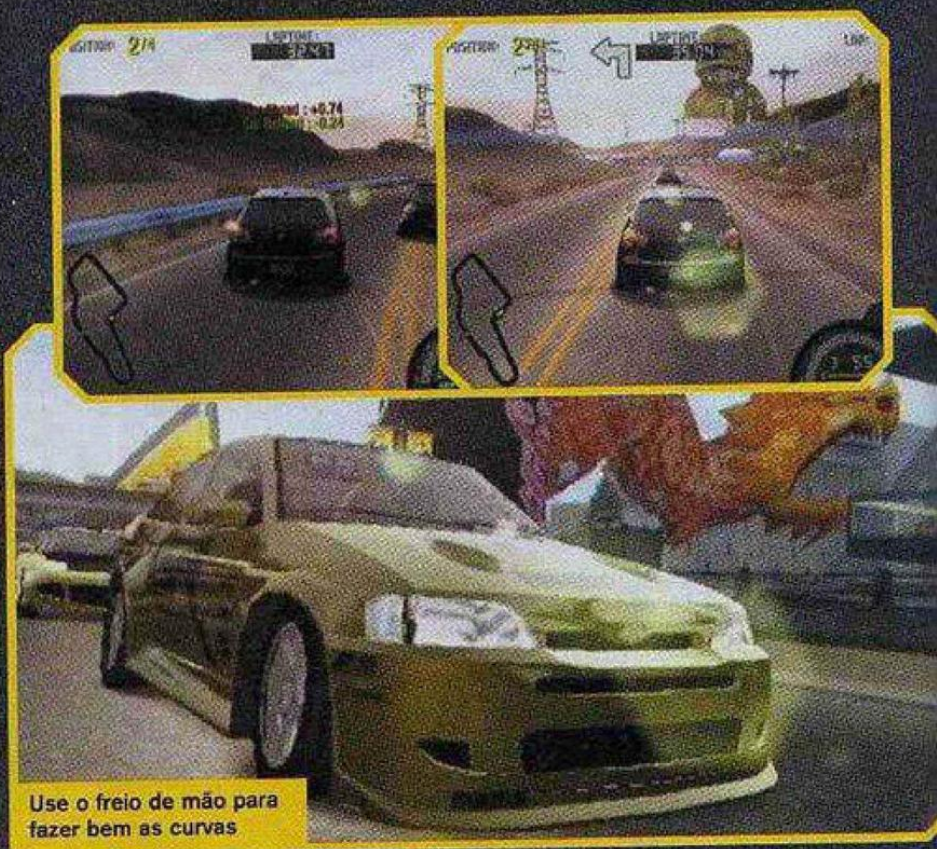
1ST Gear Ratio: três toques à esquerda
2ST Gear Ratio: três toques à esquerda
3ST Gear Ratio: dois toques à esquerda
4ST Gear Ratio: um toque à esquerda
6ST Gear Ratio: dois toques à direita
Final Drive Gear Ratio: um toque à direita

- Brakes

Brake pressure: um toque à direita
Handbrake Pressure: dois toques à direita

- Melhores carros da categoria

Nissan Skyline GT-R (R34)
Ford GT
Lancer Evolution X
Toyota Supra



Use o freio de mão para fazer bem as curvas

Conseguir um carrão é fácil, o difícil é controlar o "bichão"

5. DRIFT

Sua tarefa é derrapar em todo o percurso, tangenciando as curvas praticamente com o carro de lado. Alcance a velocidade de 40 km, aperte o freio de mão (●) e vire o volante do carro bruscamente para que ele comece a derrapar. Caso você opte por jogar com câmbio manual, entre na curva derrapando e mantenha na segunda ou terceira marcha (depende da potência do seu veículo). Segure-o com pulso forte para não bater ou evitar parar de derrapar.

Colisões não subtraem os seus pontos, mas atrapalham sua performance e quebram o combo – quanto mais tempo derrapando, mais pontos você vai ganhar.

Com câmbio automático, controle a velocidade do carro com o freio de mão para não rodar 360°. Uma maneira de aumentar a pontuação é usar o Nitro antes de entrar na curva e usar o impulso extra para fazer uma derrapagem limpa e extensa. Usar o Nitro na primeira curva do trajeto é uma boa opção para pilotos acostumados com o veículo. Se, por acaso, você entrar errado em uma curva, pare o veículo, volte um pouco e tente novamente. Mas os possíveis pontos só serão contados a partir do momento em que você ultrapassar o setor que ainda não percorreu.

O sistema de danos só funciona na versão de PS3

TUNING RECOMENDADO

- Suspension

Ride Height: cinco toques à esquerda
Front Roll Bar Stiffness: dois toques à direita
Rear Roll Bar Stiffness: dois toques à direita
Front Tires Pressure: dois toques à direita
Rear Tires Pressure: dois toques à direita
Camber: três toques à direita
Caster: dois toques à direita
Steering Response: dois toques à direita

- Engine

Cam Timing: três toques à esquerda
Nitrous Pressure: dois toques à esquerda
Nitrous Jetting Flow: dois toques à direita

- Drivetrain

1ST Gear Ratio: quatro toques à esquerda
2ST Gear Ratio: quatro toques à esquerda
3ST Gear Ratio: quatro toques à esquerda
4ST Gear Ratio: três toques à esquerda

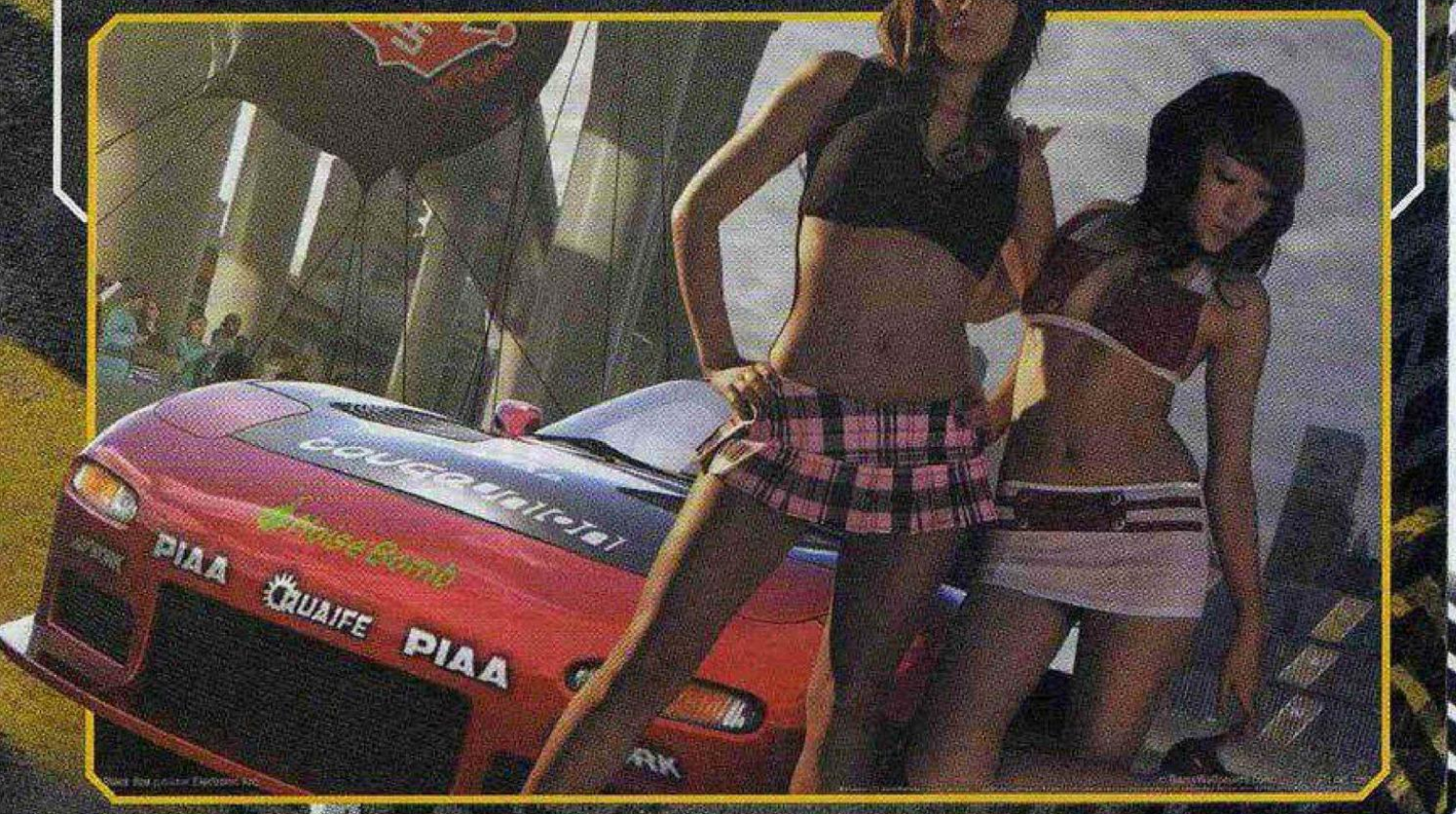
- Brakes

Brake Bias: dois toques à direita
Handbrake Pressure: dois toques à direita

- Melhores carros da categoria

Toyota Corolla GTS (AE86)
Mazda RX-7
Nissan 350Z (Z33)
Nissan Silvia (S15)

É preciso pulso firme para segurar o seu carro nas derrapagens



CATÁLAGO MILIONÁRIO

Dinheiro não dá em árvore, mesmo em jogos de videogame, por isso, montamos a lista completa de carros de *ProStreet* para apontar suas características e preços. São 46 possantes para a versão Play 2, todos absurdamente potentes, e podem ficar ainda melhores se você seguir as dicas de tuning das páginas anteriores. Faça suas escolhas e invista bem as suas suadas economias.

AUDI S4
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.1 segundos
0-100 MPH: 14.3 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 340 BHP @7,129 RPM
Torque: 302 FT-LBS @3,360 RPM
Preço: 40,000

AUDI S3
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.4 segundos
0-100 MPH: 13.2 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 256 BHP @6,750 RPM
Torque: 258 FT-LBS @3,460 RPM
Preço: 36,000

BMW M3 E46
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.0 segundos
0-100 MPH: 11.6 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 333 BHP @7,938 RPM
Torque: 262 FT-LBS @4,765 RPM
Preço: 38,000

BMW M3 E92
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.3 segundos
0-100 MPH: 9.0 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 420 BHP @8,217 RPM
Torque: 295 FT-LBS @4,800 RPM
Preço: 59,000

CADILLAC CTS-V
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.3 segundos
0-100 MPH: 9.6 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 400 BHP @6,500 RPM
Torque: 396 FT-LBS @3,349 RPM
Preço: 39,000

CHEVROLET CAMARO SS
Velocidade máxima: 121 MPH
0-60 MPH: 6.1 segundos
0-100 MPH: 12.1 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 325 BHP @5,600 RPM
Torque: 410 FT-LBS @2,411 RPM
Preço: 40,000

CHEVROLET CHEVELLE SS
Velocidade máxima: 140 MPH
0-60 MPH: 5.5 segundos
0-100 MPH: 11.5 segundos
Drivetrain: Front Wheel Drive (FWD)
Horsepower: 205 BHP @6,500 RPM
Torque: 200 FT-LBS @4,224 RPM
Preço: 33,000

CHEVROLET COBALT SS
Velocidade máxima: 130 MPH
0-60 MPH: 6.0 segundos
0-100 MPH: 12.0 segundos
Drivetrain: Front Wheel Drive
Horsepower: 450 BHP @5,448 RPM
Torque: 500 FT-LBS @3,046 RPM
Preço: 27,000

CHEVROLET CORVETTE C6
Velocidade máxima: 186 MPH
0-60 MPH: 4.8 segundos
0-100 MPH: 8.5 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 400 BHP @6,500 RPM
Torque: 400 FT-LBS @3,160 RPM
Preço: 69,000

CHEVROLET CORVETTE Z06
Velocidade máxima: 198 MPH
0-60 MPH: 4.1 segundos
0-100 MPH: 7.3 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 505 BHP @6,931 RPM
Torque: 470 FT-LBS @3,487 RPM
Preço: 80,000

DODGE VIPER SRT10
Velocidade máxima: 190 MPH
0-60 MPH: 4.1 segundos
0-100 MPH: 7.3 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 510 BHP @5,900 RPM
Torque: 525 FT-LBS @2,591 RPM
Preço: 83,000

FORD MUSTANG GT
Velocidade máxima: 145 MPH
0-60 MPH: 5.0 segundos
0-100 MPH: 10.1 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 300 BHP @6,189 RPM
Torque: 320 FT-LBS @3,162 RPM
Preço: 32,000

HONDA CIVIC
Velocidade máxima: 110 MPH
0-60 MPH: 8.9 segundos
0-100 MPH: 24.7 segundos
Drivetrain: Front Wheel Drive (FWD)
Horsepower: 106 BHP @6,700 RPM
Torque: 500 FT-LBS @4,100 RPM
Preço: 16,000

DODGE CHALLENGER R/T
Velocidade máxima: 125 MPH
0-60 MPH: 5.9 segundos
0-100 MPH: 15.2 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 385 BHP @6,800 RPM
Torque: 480 FT-LBS @3,349 RPM
Preço: 38,000

FORD ESCORT RS COSWORTH
Velocidade máxima: 142 MPH
0-60 MPH: 5.8 segundos
0-100 MPH: 13.2 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 227 BHP @6,684 RPM
Torque: 220 FT-LBS @4,106 RPM
Preço: 25,000

INFINITI G35 (V35)
Velocidade máxima: 142 MPH
0-60 MPH: 6.4 segundos
0-100 MPH: 11.7 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 280 BHP @6,062 RPM
Torque: 270 FT-LBS @4,213 RPM
Preço: 23,000

DODGE CHARGER R/T
Velocidade máxima: 133 MPH
0-60 MPH: 5.8 segundos
0-100 MPH: 14.1 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 425 BHP @6,931 RPM
Torque: 480 FT-LBS @3,418 RPM
Preço: 30,000

FORD FOCUS ST
Velocidade máxima: 150 MPH
0-60 MPH: 6.4 segundos
0-100 MPH: 12.2 segundos
Drivetrain: Front Wheel Drive (FWD)
Horsepower: 220 BHP @6,938 RPM
Torque: 263 FT-LBS @3,466 RPM
Preço: 32,000

LOTUS ELISE
Velocidade máxima: 147 MPH
0-60 MPH: 5.3 segundos
0-100 MPH: 9.9 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 190 BHP @7,829 RPM
Torque: 130 FT-LBS @6,764 RPM
Preço: 46,000

SHELBY GT500
Velocidade máxima: 150 MPH
0-60 MPH: 4.9 segundos
0-100 MPH: 8.9 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 500 BHP @6,000 RPM
Torque: 475 FT-LBS @3,620 RPM
Preço: 42,000

FORD GT
Velocidade máxima: 212 MPH
0-60 MPH: 4.0 segundos
0-100 MPH: 6.9 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 550 BHP @6,429 RPM
Torque: 500 FT-LBS @2,866 RPM
Preço: 150,000

MAZDA RX-7
Velocidade máxima: 140 MPH
0-60 MPH: 6.2 segundos
0-100 MPH: 11.0 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 255 BHP @8,000 RPM
Torque: 217 FT-LBS @3,834 RPM
Preço: 21,000

LAMBORGHINI MURCIÉLAGO LP640
Velocidade máxima: 211 MPH
0-60 MPH: 3.3 segundos
0-100 MPH: 7.1 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 640 BHP @8,000 RPM
Torque: 487 FT-LBS @4,911 RPM
Preço: 320,000

MAZDA MAZDASPEED3
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.5 segundos
0-100 MPH: 10.6 segundos
Drivetrain: Front Wheel Drive (FWD)
Horsepower: 263 BHP @6,437 RPM
Torque: 281 FT-LBS @3,397 RPM
Preço: 24,000

LANCER EVOLUTION IX
Velocidade máxima: 165 MPH
0-60 MPH: 4.9 segundos
0-100 MPH: 12.9 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 286 BHP @6,923 RPM
Torque: 289 FT-LBS @3,823 RPM
Preço: 27,000

NISSAN GT-R (R35)
Velocidade máxima: 195 MPH
0-60 MPH: 3.5 segundos
0-100 MPH: 5.3 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 473 BHP @6,923 RP
Torque: 434 FT-LBS @4,365 RPM
Preço: 60,000

MAZDA RX-8
Velocidade máxima: 145 MPH
0-60 MPH: 6.0 segundos
0-100 MPH: 12.0 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 238 BHP @8,900 RPM
Torque: 159 FT-LBS @5,993 RPM
Preço: 28,000

NISSAN GT-R PROTO
Velocidade máxima: 190 MPH
0-60 MPH: 3.3 segundos
0-100 MPH: 7.1 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 456 BHP @6,923 RPM
Torque: 399 FT-LBS @4,443 RPM
Preço: 90,000

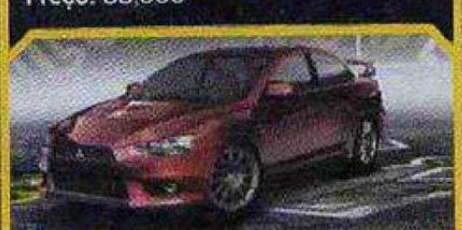
NISSAN 350Z (Z33)
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.9 segundos
0-100 MPH: 11.0 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 287 BHP @6,600 RP
Torque: 274 FT-LBS @4,400 RPM
Preço: 28,000

MITSUBISHI ECLIPSE
Velocidade máxima: 140 MPH
0-60 MPH: 6.9 segundos
0-100 MPH: 14.6 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 210 BHP @6,931 RPM
Torque: 214 FT-LBS @2,660 RPM
Preço: 18,000

NISSAN SILVIA (S15)
Velocidade máxima: 146 MPH
0-60 MPH: 7.3 segundos
0-100 MPH: 13.8 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 250 BHP @7,404 RPM
Torque: 201 FT-LBS @5,203 RPM
Preço: 30,000

NISSAN 240SX (S13)
Velocidade máxima: 112 MPH
0-60 MPH: 8.1 segundos
0-100 MPH: 20.4 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 140 BHP @5,107 RP
Torque: 152 FT-LBS @4,600 RPM
Preço: 15,000

LANCER EVOLUTION
Velocidade máxima: 165 MPH
0-60 MPH: 4.5 segundos
0-100 MPH: 11.0 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 300 BHP @6,070 RPM
Torque: 326 FT-LBS @3,513 RPM
Preço: 33,000



NISSAN SKYLINE GT-R (R34)
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 4.9 segundos
0-100 MPH: 11.4 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 280 BHP @7,553 RPM
Torque: 293 FT-LBS @4,534 RPM
Preço: 30,000

PAGANI ZONDA F
Velocidade máxima: 216 MPH
0-60 MPH: 3.9 segundos
0-100 MPH: 6.0 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 602 BHP @6,931 R
Torque: 561 FT-LBS @3,762 RPM
Preço: 741,000

MDG
MUNDO DOS GAMES

2008+

+ Lojas + Comodidade

www.mundodosgames.net

+ Canais de atendimento

SAC : (11) 2227-3000

Playstation 2
2 anos de Garantia

Nintendo Wii e Play 3
com 1 ano de Garantia

R$ 449,00
3x R$ 166,00 visa e master
6x R$ 90,00 visa e master
12x R$ 50,00 master

R$ 499,00
3x R$ 183,00 visa e master
6x R$ 99,00 visa e master
12x R$ 57,00 master

R$ 549,00
3x R$ 200,00 visa e master
6x R$ 110,00 visa e master
12x R$ 63,00 master

A MAIOR GARANTIA DO BRASIL
2 anos no Play 2

Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

PLYMOUTH HEMI CUDA
Velocidade máxima: 130 MPH
0-60 MPH: 5.5 segundos
0-100 MPH: 12.5 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 425 BHP @5,600 RPM
Torque: 425 FT-LBS @2,925 RPM
Preço: 60,000

PORCHE 911 TURBO
Velocidade máxima: 193 MPH
0-60 MPH: 4.2 segundos
0-100 MPH: 8.7 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 480 BHP @6,750 RPM
Torque: 460 FT-LBS @3,372 RPM
Preço: 122,000

TOYOTA SUPRA
Velocidade máxima: 150 MPH
0-60 MPH: 5.8 segundos
0-100 MPH: 11.8 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 320 BHP @7,000 RPM
Torque: 315 FT-LBS @2,613 RPM
Preço: 25,000

PONTIAC GTO '65
Velocidade máxima: 122 MPH
0-60 MPH: 6.8 segundos
0-100 MPH: 19.2 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 335 BHP @5,200 RPM
Torque: 431 FT-LBS @3,133 RPM
Preço: 25,000

SHELBY GT500 '67
Velocidade máxima: 132 MPH
0-60 MPH: 6.8 segundos
0-100 MPH: 28.2 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 355 BHP @5,448 RPM
Torque: 420 FT-LBS @2,419 RPM
Preço: 125,000

VOLKSWAGEN R32
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 6.7 segundos
0-100 MPH: 17.6 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 247 BHP @6,832 RPM
Torque: 236 FT-LBS @4,121 RPM
Preço: 32,000

PONTIAC GTO
Velocidade máxima: 157 MPH
0-60 MPH: 5.5 segundos
0-100 MPH: 10.1 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 400 BHP @6,600 RPM
Torque: 400 FT-LBS @3,200 RPM
Preço: 28,000

SUBARU IMPRESA WRX STI
Velocidade máxima: 155 MPH
0-60 MPH: 5.1 segundos
0-100 MPH: 13.2 segundos
Drivetrain: All Wheel Drive (AWD)
Horsepower: 300 BHP @7,433 RPM
Torque: 300 FT-LBS @4,485 RPM
Preço: 29,000

VOLKSWAGEN GOLF GTI
Velocidade máxima: 130 MPH
0-60 MPH: 6.0 segundos
0-100 MPH: 12.9 segundos
Drivetrain: Front Wheel Drive (FWD)
Horsepower: 200 BHP @6,938 RPM
Torque: 207 FT-LBS @4,210 RPM
Preço: 23,000

PORCHE CAYMAN S
Velocidade máxima: 170 MPH
0-60 MPH: 5.7 segundos
0-100 MPH: 10.0 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 295 BHP @7,000 RPM
Torque: 252 FT-LBS @4,267 RPM
Preço: 48,000

TOYOTA COROLLA GTS (AE86)
Velocidade máxima: 116 MPH
0-60 MPH: 8.6 segundos
0-100 MPH: 17.8 segundos
Drivetrain: Rear Wheel Drive (RWD)
Horsepower: 112 BHP @7,433 RPM
Torque: 98 FT-LBS @3,547 RPM
Preço: 16,000

△ CARROS SÓ PARA O PS3

- Acura Integra LS
- Acura Integra Type R
- Acura NSX
- Acura RSX
- Audi RS4
- Audi TT 3.2 quattro
- BMW Z4 M Coupe
- Chevrolet Camaro Concept
- Chevrolet Corvette (C2)
- Ford Mustang GT
- Honda Civic Si
- Lexus IS350
- Pontiac Solstice GXP
- Porsche 911 GT2 (997)

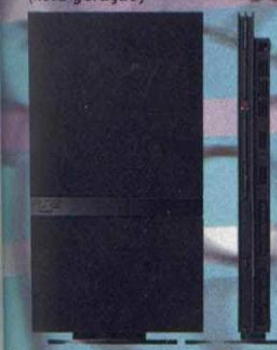
Você ainda vai ficar na dúvida ?
Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade
12 ANOS no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil!

SLIM E KIT Neo
(Nova geração)



este KIT acompanha:

- 2 Controles Neo
- 1 Memory Card Neo 8Mb
- 1 Stand Vertical Neo

6X R$ 125,62 24X R$ 554,00
12X R$ 70,04 36X R$ 293,00

ou apenas:
R$ 599,00
à vista. *

PSP E KIT Neo

este KIT acompanha:

- 1 Memory Stick 2Gb

6X R$ 156,07 24X R$ 42,65
12X R$ 87,02 36X R$ 34,33

ou apenas:
R$ 790,00
à vista. *

Ver filmes e Fotos
Downgrade 3.03 ou 1.50

NINTENDO WII
(acompanha 1 jogo original e 4 controles: 2 Nunchuck e 2 remote)

Controle revolucionario detecta: Inclinação, mira e movimento

Escolha como pagar:
6X R$ 295,00
12X R$ 164,49
24X R$ 100,64

36X R$ 80,64

ou apenas:
R$ 1.490,00
à vista. *

PLAYSTATION 3
(acompanha 1 Jogo e 2 controles originais)

Hard drive atualizável 60 GB e Drive Blu-ray

Escolha como pagar:
6X R$ 485,33
12X R$ 270,00
24X R$ 165,57

36X R$ 132,66

ou apenas:
R$ 2.490,00
à vista. *

Concorra a um PLAYSTATION 3 por mes até o FINAL DO ANO!

Na compra de um dos KITS NEO você concorre a um Playstation 3 **TODO O MÊS** até o **FIM DO ANO** e no mês de **DEZEMBRO** serão entregues **"dois"** Playstation 3!
Ligue agora para nossa **CENTRAL DE ATENDIMENTO** para maiores informações.

Fratello Games®

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

Visite uma de nossas lojas
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas:
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

SEU GAME COM TUDO!
Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Agosto ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

Jogo Disponível
www.claroideias.com.br
Claro ideias

ADAPTAÇÃO

Lyra, a garotinha, e Iorek, o "pequeno" urso ao lado, são as peças-chave da grandiosa história de Fronteiras do Universo, a coleção literária cujo primeiro livro é *Bússola Dourada* (Golden Compass)

A versão de PS2 conta com um visual bacana, porém faltou detalhismo

The Golden Compass

FICHA

PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Shiny Ent.
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
NOTA: 6,5

Toda a magia do filme e do livro, porém com os defeitos típicos de adaptações

Obra de Philip Pullman, *The Golden Compass* – o primeiro livro da trilogia *Fronteiras do Universo* – vem arrebatando fãs desde 1995 e estreou recentemente nos cinemas. A história conta as aventuras de Lyra Belacqua, uma garotinha com 12 anos de idade que estuda em Oxford (uma versão de outra dimensão da universidade inglesa) e lorek Byrnison, um urso guerreiro. Nesse mundo, cada pessoa tem um daemon, uma espécie de bicho de estimação que representa a manifestação da alma do próprio dono em forma animal.

Após o desaparecimento de alguns garotos da sua cidade, Lyra decide investigar os acontecimentos e descobre uma grande conspiração que usa crianças em experimentos ilícitos. Com a ajuda de várias pessoas, ela revela sua habilidade como bruxa e aprende a usar a bússola de ouro, instrumento que pode responder a todas perguntas do mundo. Nesse caminho cheio de perigos, Lyra encontra lorek e, com um laço de amizade muito forte, partem para as regiões mais gélidas do globo terrestre em busca dos desaparecidos.

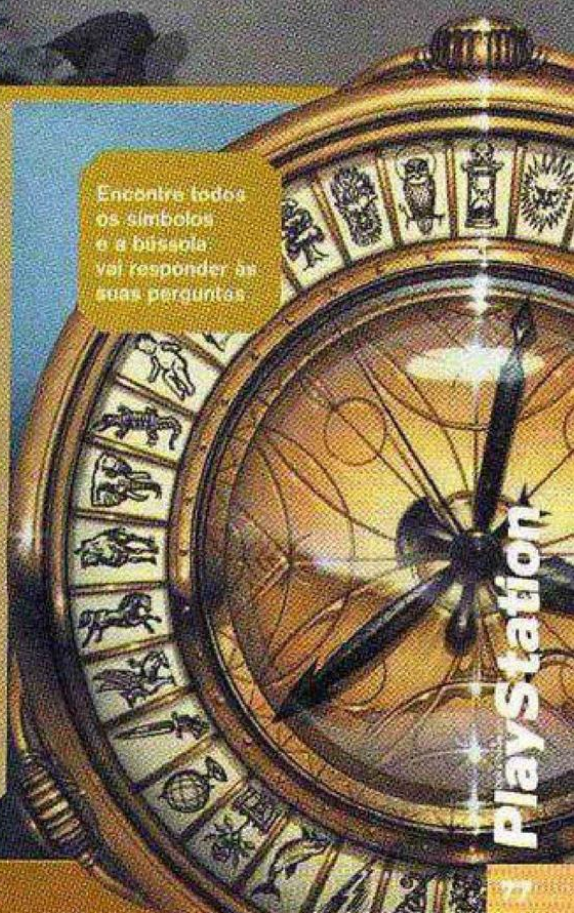
PODERIA DAR CERTO, MAS...

A trama é excelente, mas o resto deixa a desejar. As fases sofrem com problemas de finalização e o controle não é nada intuitivo – problemas que tornam a aventura indicada mais para os fãs dos livros/filme.

A jogabilidade é precária em muitos momentos, principalmente quando você precisa controlar Lyra ou usar as mutações do seu daemon. Com lorek, você só usa força bruta em todos os momentos, mas o controle do urso é muito desengonçado e dificulta até os ataques mais simples.

Um aspecto original, porém chato, são as conversas (Deception) e desvios (Evasion), eventos que tentam trazer dinamismo às fases de Lyra, porém atrapalham mais do que ajudam.

Para não dizer que tudo é fraco, os gráficos são bacanas e a dublagem cumpre bem o seu papel. A idéia de usar a bússola para adivinhar perguntas é interessante, principalmente a busca pelos símbolos espalhados por todos os cantos do jogo.



ROTEIRO

PRELUDE

TUNDRA

1. Aperte ▲ para pular no próximo bloco de gelo e siga à esquerda. Atravesse o barco encalhado (▲) e siga pelo único caminho possível até encontrar os primeiros inimigos. Ataque com ■ e use ✖ para defender-se. Acabe com os lobos, quebre as barreiras de gelo e prossiga para encontrar mais adversários. Quebre as estalagmites à esquerda e siga para a luz brilhante. Recupere a energia de Lorek com a Bloodmoss e desça nas plataformas cobertas de neve.

2. Escape das armadilhas usando o Dash Attack (corra e aperte ■) e continue em frente para entrar em uma caverna. Corra ao pisar nas rochas do corredor estreito e aperte ▲ para saltar na hora certa. Prossiga até encontrar uma nova luz colorida no chão, volte e quebre as estalagmites em frente para pegar a Sky Iron, uma proteção extra para Lorek. Siga pela direita na caverna e na luta contra dezenas de lobos, agarre os inimigos com ■ + ✖ e volte a pressionar os mesmos botões para arremessá-los para longe. Suba na plataforma com a luz, pegue algumas Bloodmoss e siga em frente. Aperte ▲ para interagir com o pilar congelado e siga a ordem correta dos botões que surgirem na tela. Corra até o próximo ponto de luz e pressione ▲ no momento certo para arremessar Lyra para o topo do navio.

3. No controle da garota, equilibre-se no mastro, aperte ▲ quando necessário e percorra o caminho estreito. Pegue uma esfera mágica para ganhar a transformação para Pan, o bicho-preguiça. Selecione-o (aperte ↑), pule na direção da barra transversal e aperte ■ para pendurar-se. Salte para o outro lado, passe por cima da luz brilhante e siga para o interior da caverna. Colete todos os Courage Orbs do local, siga por uma pequena passagem à direita perto de um buraco e continue recolhendo itens (cuidado com as rochas que caem).

4. Caminhe até o próximo foco de luz e salte nas plataformas até chegar às estalactites. Aperte ▲ para interagir com as rochas no chão e arremesse-as contra o ponto vermelho das pontiagudas rochas grudadas no teto. Siga em frente, pegue mais orbs e vá na direção do soldado. Você deve apo o direcional para o lado certo para escap Após vencê-lo, recrute a águia e use-a pa atravessar a ponte (pule e segure ■ para planar). Prepare-se para recrutar mais animal, o gato selvagem. Use o poc dele para atravessar a ponte de g rapidamente e siga até o próximo ponto de luz.

Criaturas mágicas e imponentes são comuns neste universo

Evasion Events

Esses eventos são os combates nos quais você controla Lyra. Como ela é uma garot frágil fisicamente, o único jeito é escapar das investidas inimigas. Você pode selecionar um item antes do confronto, mas o principal é pressionar o direcional para a posição indicad na tela. Caso você erre, uma seqüência de botões surge na tela para que você possa se safar. Se mesmo assim você não conseguir, terá que começar a batalha novamente.

Até Pan, o inseparável amigo de Lyra, também participa de Evasion Events contra outros animais do jogo, e as regras são as mesmas. Treine bastante para surpreender os seus inimigos.

SAMOYED CAMP

5. No controle de Iorek, pule o precipício e destrua todo o vilarejo dos Samoyeds, inclusive os habitantes. **Chefe - Shamam** destrua a casa em que o líder dos Samoy está abrigado e, em seguida, foque os se ataques contra o chefão – ignore os lobo enfeitiçados. Use o Rage quando puder e fique sempre perto dos inimigos para gar que os seus golpes acertem sempre os a com máxima eficiência.

JORDAN COLLEGE

LYRA'S ROOM

6. Tente abrir a janela, examine a gaveteira à direita e o guarda-roupas ao fundo. Volte à gaveteira e atire um livro no ponto vermelho. Pegue as bolinhas de gude no chão, vire à esquerda, recolha as chaves no chaveiro e abra a janela. Siga pelos telhados e tome cuidado para que a governanta não o veja pela janela – espere ela fechar para seguir. Pegue os itens pelo caminho e pule nas plataformas com as Courage Gems. Após a conversa entre os dois homens, desça do teclado, fale com o garoto e jogue caroços nos monges da rua para cumprir o Secret Task.

7. Após a conversa, pegue um item dourado no centro do cenário, siga à esquerda e pule para pegar a transformação de bicho-preguiça para Pan. Prossiga para iniciar uma disputa de gato e rato com as crianças. Existem três pontos seguros para os "ratos" e eles mudam a cada rodada. Aperte ✖ rapidamente para sair da contagem com certa vantagem e, na primeira e segunda rodadas, agarre o garoto o mais rápido que puder. Na terceira vez, o ponto para seguro é mais distante, então siga na direção do primeiro ponto, dê a volta na plataforma e use o bicho-preguiça para pegar o Alpha/Omega Process (Bonus Symbol). Pegue o garoto pela última vez, use o bicho-preguiça para pendurar-se nas barras e entre pela porta na varanda.

COURTYARD

8. Siga pela direita, use o Insight no servente e fale com ele para começar um Deception Event. Escolha o Yellow Oil e complete os minigames dentro do limite de tempo. Fale com mais uma pessoa, não escolha nenhum item especial e faça todos os desafios corretamente. Volte e converse novamente com o serviçal abaixado para ganhar um símbolo. Fale com o mordomo ao lado, pegue as bolinhas de gude à direita e fale com todos no corredor. Volte, examine a travessa cheia de comida à esquerda e jogue um bolinho na jarra acima do velho. Fale com o garçom novamente, complete os minigames e entre pela porta. Examine o projetor e entre no armário da direita. Participe de um Deception Event e faça tudo certo para terminar a fase.

LONDON

COULTER'S FLAT

9. Aperte ▲ para sair da cama e pule sobre ela até que o símbolo Madonna Motherhood apareça (Bonus Symbol). Use o Insight na maçlla sobre a escrivaninha, vá ao banheiro, abra as torneiras e siga pela porta em frente. Vire à direita e use o Insight para ver uma grande árvore no jardim. Siga pela esquerda, pegue um item no chão e use Pan para encontrar um local para esconder. Corra até o ponto brilhante, aperte ▲ e assista à cena.

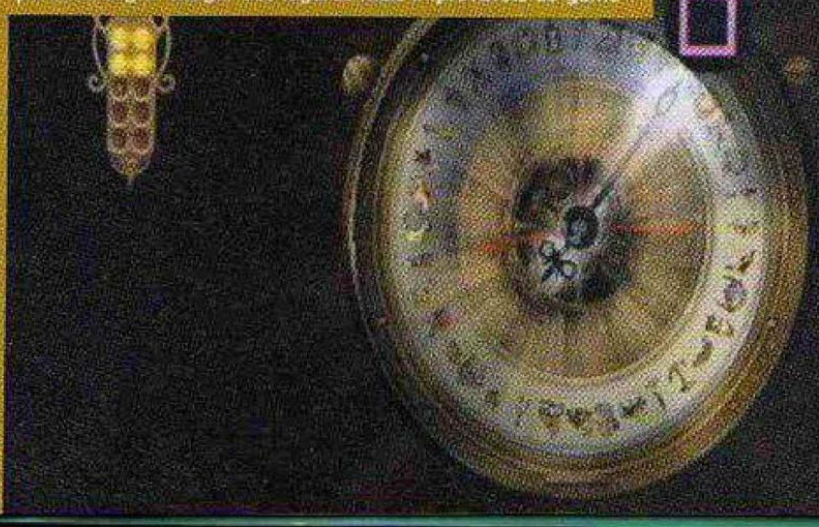
10. Aperte ■ para bater no macaco e jogue o vaso nele algumas vezes sem errar para completar o Secret Task. Siga até o local que estava protegido pelos serviçais, desça pelas escadas e pegue um rolha sobre um móvel à direita. Siga pela porta com o mordomo e, ao voltar para o seu quarto, vá ao banheiro e interaja com a banheira – use o Insight no golfinho de brinquedo. Siga pela frente no casarão e, em vez de descer pela escada, entre pela porta da direita e esconda-se dentro da lareira. Saia quando puder e use o Insight na escultura ao lado. Entre pela porta à direita para pegar itens e vá até a sacada. Aperte ▲ no lugar correto para olhar o horizonte e use o poder de Pan para encontrar uma figura secreta. Pegue a esfera da águia e salte para o outro lado da mansão. Colete os manuscritos na escrivaninha, na mesa de centro e no lixo, então participe do Deception Event com a senhorita Coulter. Controle Pan e desvie dos avanços do macaco colocando o direcional na posição correta.

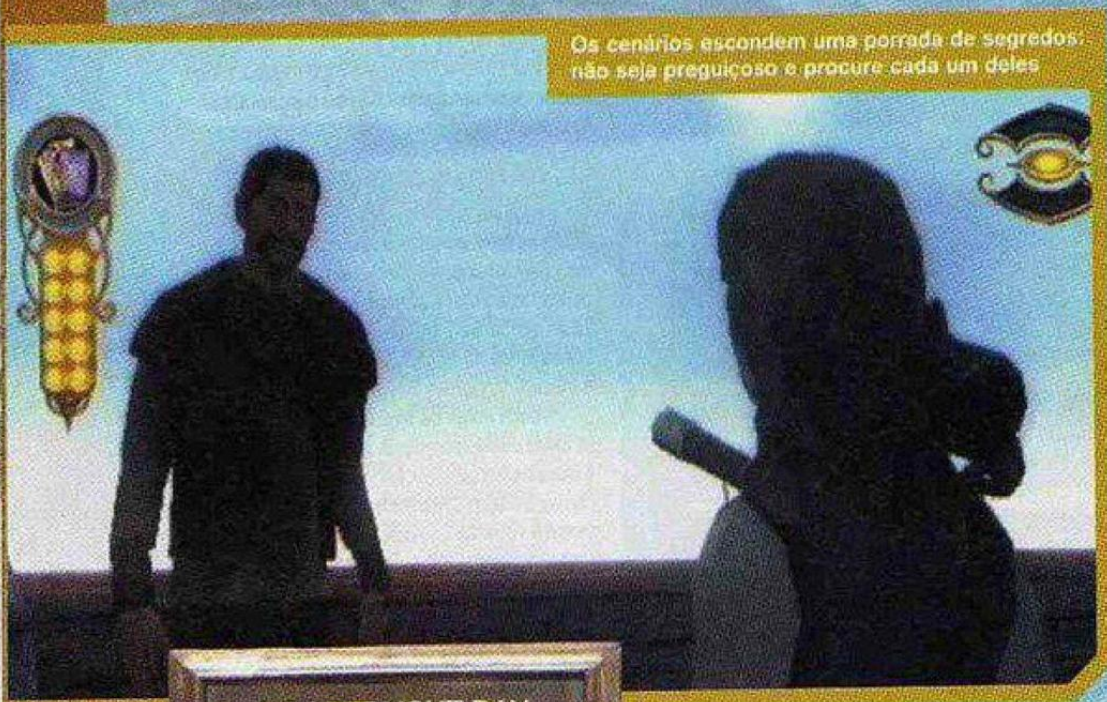
Deception Events

Em *The Golden Compass*, você precisa levar outros personagens no papo para alcançar todos os seus objetivos. Essas conversas começam com a escolha de um item que facilite as provas e, depois de uma pergunta, um minigame surge do lado direito da tela. Eles são bem variados e normalmente, contam com brincadeiras simples, como pegar todas as bolinhas verdes que caem, desviar das bolas vermelhas, etc. Você pode treinar essas brincadeiras na opção Extras, Game Secrets e Deception Games B.

Vença antes do tempo limite acabar (a barra verde representa o tempo; a amarela é pontuação) para evoluir o "medidor de convencimento". Mantenha o medidor na cor verde e você vai convencer qualquer pessoa; amarelo significa que você está convencendo, mas não totalmente; vermelho quer dizer que a mentira está estampada em sua face.

Use as transformações de Pan e combine as suas habilidades para conseguir chegar aos lugares mais improváveis do game



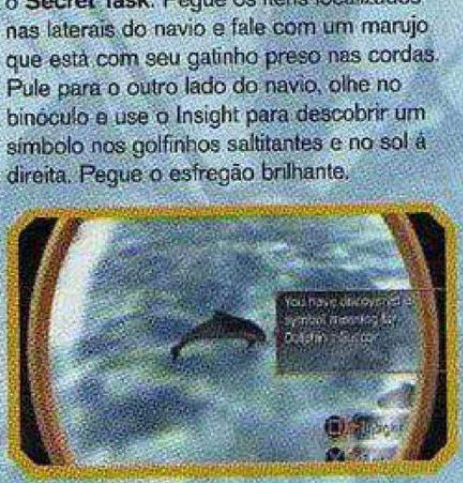

Os cenários escondem uma porrada de segredos: não seja preguiçoso e procure cada um deles

NOODERLICHT DAY

HIGH SEAS

11. Logo de cara, use o Insight na pomba ao lado, converse com os marujos e entre pela cabine à esquerda. Examine a escrivaninha da direita para encontrar um livro. Use Pan para interagir com o grande mapa e encontre três símbolos de animais nele. Continue com o seu amigo para focalizar o globo terrestre no centro da sala, pegue o poder do gato e segure ■ para subir na rede ao lado. Desça pela escada e converse com Coram.

12. Use Pan para examinar a maçã, o caldeirão ao lado da porta e o pão no lado esquerdo da sala. Volte pelas escadas, fale com todos os marujos no convés (treine os desvios com o homem do lado esquerdo e o leopardo ao lado) e suba pelas escadas. Vença todos os minigames para conseguir o **Secret Task**. Pegue os itens localizados nas laterais do navio e fale com um marujo que está com seu gatinho preso nas cordas. Pule para o outro lado do navio, olhe no binóculo e use o Insight para descobrir um símbolo nos golfinhos saltitantes e no sol à direita. Pegue o esfregão brilhante.



13. Vasculhe o local e limpe as cinco sujeiras feitas pelas pombas. Fale com Gyptian à esquerda, tente subir pela grande chaminé e volte para a primeira parte do convés.

Converse com o homem logo ao lado da escada, vença os minigames e escale a grande torre. Use o poder do gato para grudar na vela e suba para pegar o Ant Mechanics (Bônus Symbol). Caminhe para direita e caia para equilibrar-se na tora de madeira. Aperte ▲ perto no ponto vermelho para salvar o gatinho branco e pressione ■ várias vezes para soltá-lo. Volte à sala onde Coram está, fale com ele, pause o jogo e vá até Journal – aperte R1 até chegar ao ícone de interrogação. Vire a página (aperte →) e responda à pergunta "Whats is Mrs. Coulter up to right now?".

14. Volte ao convés e, ao invés de desviar do inseto, deixe que ele vá ao encontro de você e pressione os botões corretos para capturá-lo. Vá para esquerda, desça pelas escadas que levam à parte de baixo do casco no navio e, antes de pagar os itens com o gato, use o Insight em uma grande âncora à direita. Converse com todos os marujos novamente, fale com o homem à esquerda no convés e entre pela porta marcada com uma luz vermelha.

THE INSPECTORS

THE SEARCH

15. Siga em frente (cuidado com as luzes) e suba pelas escadas da esquerda. Prossiga, desça pelas escadas e pegue o item ao lado. Esconda-se em um dos botes salva-vidas, saia quando puder e jogue uma bola de neve na tocha do soldado. Suba pela escada da torre, olhe para a lua com o Insight, prenda-se na vela e pegue todos os itens. Desça para pegar o Griffin Courage (Bonus Symbol). Espere o guarda virar de costas, desça pelas escadas da direita, examine a caixa e aperte ■ até romper a corda. Acompanhe a caixa e fiqu atrás dela até que possa saltar para a parte mais baixa do barco. Use o poder do gato para agarrar a rede, suba e pegue os itens. Entre, desça pelas escadas, vá à direita e olhe a vela no centro da mesa. Pegue os itens à esquerda e use Pan para quebrar a lâmpada. Siga por baixo da mesa, use o Insight em um camaleão e examine o pont vermelho. Para conseguir o **Secret Task**, pegue a bússola sem ser visto.

TROLLESUND

ARRIVAL

16. Com Lorek, acabe com os guardas at ser dominado. No controle de Lyra, siga à direita, pegue o item, use o Insight na gran âncora e converse com todas as pessoas mais próximas. Utilize o Insight nos caixote claros do lado esquerdo para encontrar do novos símbolos e siga pela esquerda – su nas caixas para pegar itens. Não se escon ou desvie dos insetos, aperte a combinaç de botões corretamente para capturar tod os Spy Flies que surgirem e assim conseg o **Secret Task**. Fale com todos pela rua e o Insight no Einarsson's Bar para encontra outro símbolo. Vá até o final do cenário e visualize algumas flores na sacada de uma casa. Pegue um item dourado na extrema direita da cidade, encontre uma caixa de p e use o gato para subir. Com o bicho-preg pendure-se e troque para a águia; pule, troque para o bicho-preguiça em pleno vô pendure-se na próxima barra; pule e pegu o Thunderbolt Chance (**Bonus Symbol**).

17. Saia, fale com os homens ao lado do vagão e vá até a porta à direita. Fale com o cônsul da cidade e use o Insight no vio e caldeirão perto da mesa. Pause o jogo vá a Journal e Questions (?). Adivinhe a primeira pergunta da segunda folha e fale o cônsul novamente. Volte ao Questions,

mude a página, consiga a resposta para a pergunta "Which bow was used by Serafina Pekkala?" e use o Insight na parede ao lado da porta para encontrar o arco correto.

IOREK BYRNISON

18. Siga para a região oeste da cidade, entre no primeiro beco à esquerda e fale com Iorek. Use a bússola de ouro, adivinhe a pergunta "Where is Iorek's armor being held?" e volte a falar com o urso. Siga em frente, enfrente mais uma abelha, pegue o item no chão e fale com o garoto no final do cenário. Ganhe a corrida com o dash do gato (siga os pontos coloridos no chão), vença os minigames e entre no ponto brilhante à esquerda.

THE SHOWDOWN

THE DOCKS

19. Para conseguir o **Secret Task** desta fase, você não pode cair na água nunca. Pule na plataforma estreita e use o bicho-preguiça para se segurar na barra do lado superior direito. Suba até o topo, pegue todos os itens possíveis e use o Insight nas pombas da beirada da plataforma de madeira. Desça e avance saltando pelas caixas à esquerda do mar. Volte, use o poder do gato para subir na caixa suspensa, troque para o bicho-preguiça e continue em frente pelas caixas. Use a barra lateral para pular para o bote na água, agarre-se na rede com o poder do gato e desça na viga de ferro. Pule na plataforma na água, use o bicho-preguiça para pendurar-se na barra de ferro e pule no contêiner em frente. Pule sobre as caixas à esquerda, use a águia para voar à direita, troque para o bicho-preguiça e pule para pegar o Walled Garden - Order **(Bonus Symbol)**.

20. Salte sobre o contâiner, atravesse o estreito caminho de madeira e use Pan para romper a corda que segura uma caixa. Pule com cuidado sobre ela, use o bicho-preguiça para agarrar e pule sobre as caixas marrons quebradiças usando a ajuda da águia. Pegue um item do lado esquerdo, suba na caixa da esquerda, pule no vagão e nos caixotes com pontos vermelhos. Quebre a corda na hora certa para que os peixes caiam sobre o guarda e prossiga. Contra o outro guarda, use o Insight para ver o foco de luz, interaja e acerte uma pedra no sino ao alto. Passe por baixo da cerca, siga pela direita e suba pela escada que leva ao telhado de um galpão.

THE MAGISTERIUM

21. Pule nas plataformas distantes usando a águia. No jardim, interaja com a rocha no chão e acerte o interruptor vermelho nas paredes em frente. Rapidamente, vire à direita, acione outro interruptor e entre pela porta. Siga reto, entre pela segunda porta, leia as anotações e esconda-se atrás da mesa. Saia após a conversa e aperte o interruptor verde na hora que o doutor chegar perto das armaduras. Leia os relatórios na outra sala. Use o Insight no símbolo de raio na parede e no capacete na mesa. Pegue o capacete, entre pela primeira sala, use o Insight nos brinquedos e saia do local.

22. Chefe - Repression Tank: com Iorek, desvie dos raios azuis da máquina. Quebre os barris e, quando ele parar de brilhar, aproxime-se e aperte ▲. Aperte ■ várias vezes para derrubá-lo e golpeie sem dó.

THE NORTH

GYPTIAN CAMP

23. Corra para a esquerda e use Pan para subir na plataforma superior. Prenda-se na barra com o bicho-preguiça, use a águia para alcançar a rocha em frente e siga o trajeto até chegar a uma parede de gelo. Escale com o gato, desça e prossiga para falar com o homem ao lado de um cão. Caminhe até o o acampamento à direita e fale com todas as pessoas, principalmente com Lee Scoresby, que está preparando uma foca para o jantar. Use o telescópio e segure ■ até encontrar uma nova constelação, então siga em frente e vasculhe o local. Pegue o item perto de uma barraca, fale com Scoresby e prossiga.

24. Vire à esquerda, suba a parede de gelo com o gato para pegar itens. Entre na maior barraca do acampamento, fale com Lord Faa e, quando estiver no lado de fora, fale com Scoresby para ganhar um símbolo. Acesse a bússola de ouro (Jornal/Questions), adquira a resposta, fale com Lord Faa e responda a mais uma pergunta.

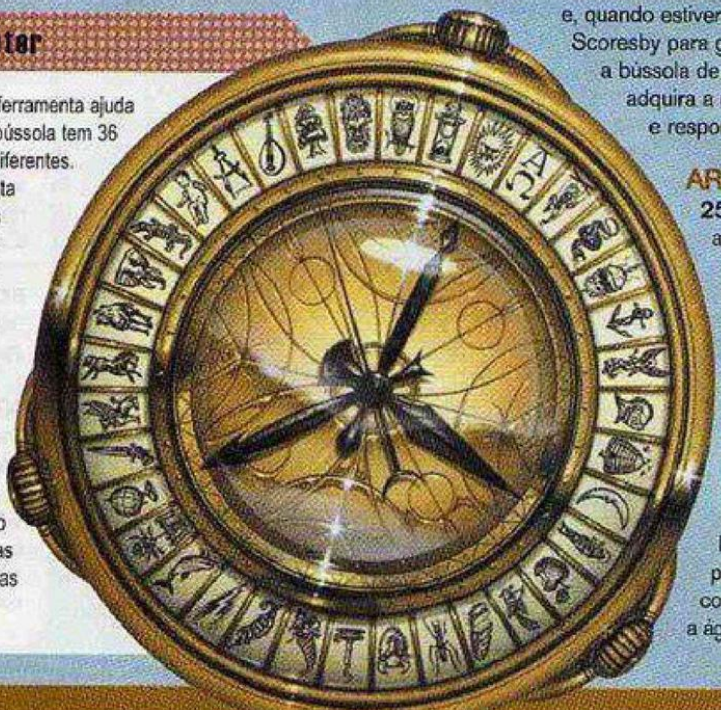
ARCTIC RAVINE

25. Vá no lombo de Iorek até achar as bruxas. Não tente agarrá-las: ataque com golpes normais e aperte ▲ para exterminá-las. As bruxas são difíceis, então passe correndo para não sofrer maiores danos. Saia de cima do urso no ponto colorido à esquerda, pegue os itens dentro da caverna e prossiga com Iorek – pare nas cavernas pelo caminho. Na caverna com uma grande árvore, use a águia e pule na plataforma da

Alethiometer

Conhecido como *Bússola de Ouro*, essa ferramenta ajuda Lyra a responder qualquer pergunta. A bússola tem 36 símbolos e cada um tem três significados diferentes. O símbolo da Maçã, por exemplo, representa Sabedoria, Pecado e Vaidade. Os símbolos surgem no seu inventário ao coletá-los nos cenários ou ao ganhar de alguma pessoa. Um dos três ponteiros da bússola vai automaticamente ao ícone e, se você não tiver o símbolo pedido, é possível trocar por outro símbolo qualquer que combine com a descrição.

Após movimentar os ponteiros, aperte ▲ para ver se os ícones escolhidos estão certos. Então basta focar a visão no centro da bússola e apertar o botão certo quando o ponteiro parar. Não há punições por escolhas erradas, já que é possível descobrir respostas coma penas um símbolo correto.



TECNOMAGIA

As viagens do tempo rolam nos livros que inspiram a série elas levam a mundos povoados por tecnologias impressionantes e, em contraponto, forte culto a magia.

esquerda logo na entrada da caverna. Siga em frente até encontrar um novo item colacionável e use o Insight para encontrar o símbolo dentro da árvore – continue até encontrar uma barreira de gelo.

ICE BRIDGE

26. Acabe com as bruxas e aperte ▲ para iniciar um a seqüência de botões para liberar a passagem. Antes de seguir pela ponte, continue à esquerda, entre na caverna e escute a conversa das bruxas. Siga em frente, prossiga pelas cavernas e, na mais perto da ponte quebrada, inspecione um dispositivo na parede para abrir o portão. Pegue todos os itens, incluindo o Baby Helplessness (**Bonus Symbol**), em um caminho escondido à esquerda. Continue pelo portão aberto. Siga pela direita na bifurcação, encontre o símbolo da lua na água, use o bicho preguiça na barra da direita e salte para pegar mais um símbolo. Caminhe com Iorek até a próxima caverna. Destrua todas as rochas vermelhas até dar de cara com mais um inimigo especial.

27. Chefe - Queen Vala: tente aproximar-se com um movimento em espiral para evitar as magias da bruxa e ataque quando puder. Use golpes normais, pois os dashs não são muito eficazes. Quando o botão ▲ piscar ao lado da tela, aperte-o rapidamente para tirar uma boa quantidade de energia da rainha. Tome cuidado ao final da batalha, pois os golpes de Vala tornam-se muito poderosos e têm alcance por todo o cenário.

SAMOYED CHASE

28. Com Iorek, desvie dos tanques de pólvora e acabe com pelo menos 20 Samoyeds para cumprir o **Secret Task**. No final, foque no homem de vermelho para encerrar o combate.

CAMP AMBUSH

THE AMBUSH

29. Dê meia volta para pegar Sky Iron e avance para uma série de desafios. Nas emboscadas, tente usar Rage quando muitos adversários estiverem próximos e destrua as plataformas que protegem os arqueiros. Após algumas lutas, alguns Samoyeds tentarão queimar as barracas e você deve apagar os focos de incêndio – vá ao ponto brilhante e aperte ▲ rapidamente. Não esqueça de pegar os itens próximos, como o Helmet - Narrow Vision (**Bonus Symbol**). Conserve mais de 50% da energia após os ataques dos Samoyeds para cumprir o **Secret Task**. Quando parar a chuva de flechas, vá até a ponte e destrua os pilares. Siga em frente, pegue um conjunto de Sky Iron ao lado da fogueira à esquerda e derrote um shaman.

30. Uma raposa gigante vai atrapalhá-lo enquanto as barracas pegam fogo. Apague as chamas rapidamente e, se o inimigo sub em você, aperte ■ para arremessá-lo long Após matar a raposa, tente atravessar a ponte e quebre uma parede de gelo à direi Atravesse a ponte improvisada.

31. Chefe - Master Hunter: nunca ande re em direção ao oponente: aproxime-se pelas laterais e ataque até que ele caia – vá para longe para evitar o contragolpe. Quando a raposa surgir, aperte ■ para se soltar e tom cuidado com as flechas.

BOLVANGAR

THE CANTEEN

32. Fale com Roger (o garoto da esquerda use o Insight no quadro ao fundo da sala para achar mais um símbolo e fale com as outras crianças do local. Volte a conversar com Roger, fale com o garoto perto do quadro, examine a cesta de comida na pon da mesa e arremesse uma fruta no garoto ruivo em frente. Use o Insight para descob um novo ponto luminoso ao lado de Roger e use Pan para subir. Nas entranhas da

△ Transformações

O grande companheiro de aventuras de Lyra é Pan, um furão capaz de transformar-se em diferentes animais. Conheça cada uma das tranformações de Pan:

FURÃO
É a transformação básica. Com ela, é possível usar o Insight, uma poderosa ferramenta para descobrir segredos no cenário. O Insight revela locais que podem ser examinados e os símbolos secretos necessários para completar o livro de perguntas – isso ajuda a bússola de ouro a conseguir respostas certas.

BICHO-PREGUIÇA
Esta mutação permite pendurar-se em barras transversais em várias localidades do jogo.

ÁGUIA
Transformação vital para planar e alcançar locais mais distantes.

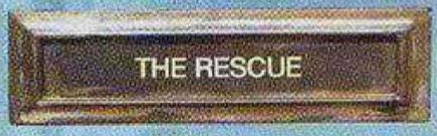
GATO
O poder do gato é pouco utilizado no jogo, mas é importante para andar em superfícies porosas como redes e paredes de gelo.

mansão, tenha cuidado para não ser atingido pelos gases e para não cair dos dutos – caso você caia, encontre um alçapão no teto e tente novamente. Use a águia para pular sobre as plataformas superiores da esquerda, entre pela passagem na parede e use o bicho-preguiça para segurar as barras. Quando encontrar uma passagem bem pequena na parede, pendure-se na barra e pegue o Owl - Fear (**Bonus Symbol**).

33. Entre na fresta. Caminhe até encontrar um alçapão, fale com a enfermeira à direita, pegue a chave e dê para Roger. Fale com os garotos, jogue comida no garoto ruivo e suba para a parte superior da sala. Siga à direita, use a águia para pular na plataforma acima e vire gato para atravessar os gases tóxicos. Salte na plataforma central onde há um ponto vermelho e atire pedras nos dois disjuntores de energia. Suba com o gato – cuidado com a eletricidade – e pule sobre os dutos à direita até segurar em uma barra. Prossiga com a águia e, antes de entrar engatinhando na passagem pela parede, vá para o lado direito da tela para ver o símbolo – voe para pegá-lo. Esconda-se entre os dois geradores azuis, pegue os itens e use o Insight em uma luz laranja na parede da direita para descobrir mais um símbolo. Entre na escotilha.

COULTER RETURNS

34. Fale com Roger, entre pela porta e use o Insight no pão sobre a mesa. Abra o Journal, vá a Questions, responda à pergunta "How can I get all of us out of this awful place?" e esconda-se sob a mesa. Fale com Coulter, vença todos os minigames para conseguir o **Secret Task** e, após acionar o alarme, esconda-se do lado esquerdo. Siga em frente e esconda-se à direita. Prossiga, camufle-se na esquerda e entre pela porta adiante. Desvie do cientista e do macaco.



IOREK'S ASSAULT

35. Destrua as lâmpadas e pegue os itens à esquerda. Destrua a primeira torre – cuidado para não ser pego pela luz. Destrua todas as torres de vigia e pegue o Camel Perseverance na esquerda (**Bonus Symbol**). Destrua todas as torres e conserve mais de 75% da sua energia para conseguir o **Secret Task**. Contra os maçaricos gigantes, atraia as chamas para um dos cantos, corra para o lado oposto e acerte o ponto vermelho. Pegue o item e entre no ponto brilhante. Com Lyra, vá até o cano vermelho à direita e atire bolas de neves nos soldados até que Pan consiga causar um curto-circuito no sistema. Com Iorek, destrua os inimigos – principalmente os atiradores.

36. Chefe - Sergeant Msika: fuja dos inimigos até que Lyra dê um sinal. Aperte ▲ no ponto brilhante. Vá ao outro lado e aperte ▲ para jogar uma bola de neve no sargento. Ataque-o enquanto sua arma está inutilizável e quando ela voltar a funcionar, espere que a garota faça outra bola de neve.

THE PRISON CELL

37. Inspecione as camas para derrubar um esqueleto. Vá para direita, fale com o homem que foi jogado na cela e use o Insight para visualizar os pontos no chão – cave todos eles para encontrar itens. Fale com o homem, abra o Journal, responda à pergunta "Where is Iorek?" e, após acordar, siga à esquerda e fale com um velho acorrentado. Após os minigames, vá até a cela da prisão, chame o guarda e siga o pelo corredor lotado de itens. Pegue as esferas no cenário, aperte ▲ para escapar dos ursos nas laterais e não fique muito tempo fora do círculo de luz.

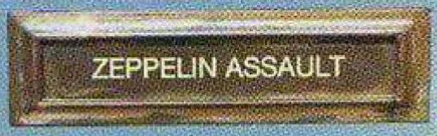
38. Vá até o fundo do primeiro corredor à esquerda para pegar um símbolo – fique sempre na frente do urso com a lanterna. Siga pelo lado direito em um caminho longo e, após um item verde, pegue o Hourglass Change (**Bonus Symbol**). Volte com rapidez, e explore minuciosamente o local. Converse com um dos súditos do rei e, após falar com Ragnar, alterne entre minigames e perguntas até convencê-lo.

SVALBARD'S FATE

39. Chefe - Ragnar: acerte as combinações de botões para atacar. Qualquer erro resulta em contra-ataques do inimigo – segure ✖ e aponte o direcional para a posição de Ragnar para defender. No ataque, aperte ■ em diferentes posições até que uma grande combinação de botões surja na tela. Acerte todos eles para vencer. Derrote o chefe e conserve mais de 85% da sua energia para conseguir o **Secret Task**.

108 Símbolos Secretos

Encontrar os 108 símbolos é um dos desafios mais cabeludos do game. Para conseguí-los, siga o detonado, converse com todas as pessoas e ganhe os Deception Events com nível verde. Outra dica é ir atrás de todos os itens espalhados pelo jogo, mesmo aqueles que parecem inúteis. Muitas vezes, ao subir na plataforma em que eles estão, você consegue visualizar um novo caminho que pode esconder um ícone especial.



THE ONSLAUGHT

40. Siga em frente até que um grupo de bruxas ataque. Sua meta é acabar com os inimigos e proteger Lyra ao mesmo tempo. Pegue as Sky Iron e acabe com as bruxas logo que elas surgirem na tela. Siga em frente, quebre as rochas do cenário e elimine os inimigos pelo caminho. Ao encontrar um urso, levante o portão da esquerda, vá até o final do trajeto, salve um outro urso para garantir o **Secret Task** e pegue o item. Volte um pouco, suba pelos trilhos quebrados, avance e volte para o local com os portões.

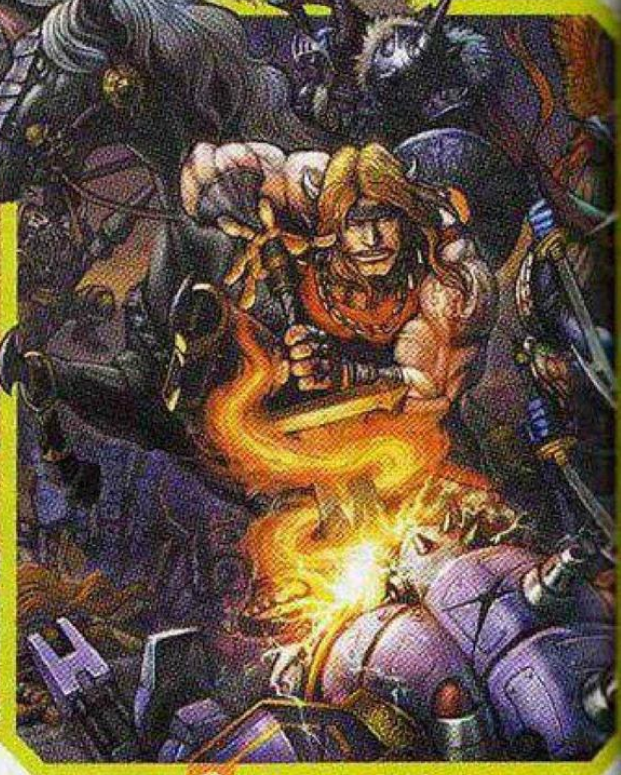
41. Abra o lado direito. Dê um golpe na manivela da esquerda (aquela que brilha na cor verde) e, depois que a engrenagem começar a rodar, vá para esquerda e quebre uma madeira no meio das ferragens. Após cair do penhasco, suba nos trilhos à esquerda para pegar o Alpha/Omega - Inevitability (Bonus Symbol). Volte e siga para o ponto luminoso. Caia, destrua os três pilares e siga em frente. Ao chegar ao lugar onde há uma catapulta no centro, destrua rapidamente os atiradores mecânicos para salvar o amigo urso. Derrote todos os inimigos que surgirem até que a catapulta seja montada. Examine-a e aperte os botões corretos para lançar a bola de fogo – repita o processo até vencer e assim concluir esta aventura repleta de grandes segredos.

POR LEANDRO RODRIGUES

Eye of Judgment

Monstros ganham vida na nova aposta da Sony para PlayStation 3

Animações criam o clima que antes só era possível imaginar



FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: TSCE Studios Japan
GÊNERO: Cartas / Estratégia
JOGADORES: 1 a 2
NOTA: 8,0

Eye of Judgment é a nova aposta da Sony para conquistar um público muito especial: os jogadores de card games. Para atrair essa galera conhecida pela exigência implacável por qualidade, o grande apelo da produtora é tornar o maior sonho dos fãs, a materialização das criaturas e suas batalhas épicas. Pode acreditar, o Play 3 conseguiu fazer essa mágica.

COMO MÁGICA... OU MAGIC

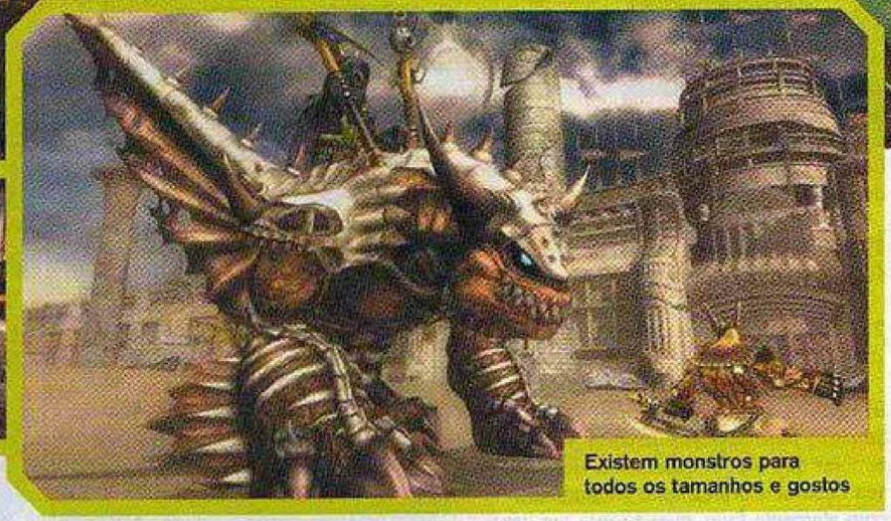
Não é a primeira vez que produtoras de games tentam aproximar esses dois mundos. *Yu-Gi-Oh* já apareceu inúmeras vezes nas plataformas Sony. Apesar de conquistar um grande sucesso, isso não foi o suficiente para trazer os jogadores da modalidade de tabuleiro para os consoles. A Sony foi a fundo para entender o que era necessário para conquistar esse público e descobriu o óbvio: faltavam as cartas físicas para o jogador colecionar. Para cuidar disso, a Sony aliou-se a Wizard, a empresa que criou e distribui o maior card game do mundo, *Magic: The Gathering*. O resultado são cartas com um acabamento impecável e com características muito semelhantes as do sucesso da empresa.

O segundo passo foi fazer essas cartas serem reconhecidas pelo PS3. É aí que entra a segunda geração da

△ ONLINE SEM ESPERTINHOS

Disputar uma partida multiplayer online costuma deixar alguns jogadores com a pulga atrás da orelha. Afinal, sempre tem alguém malandro tentando explorar falhas do sistema. Para evitar problemas, a Sony criou uma regra que obriga o jogador a escanear as cartas selecionadas, ou seja, depois de selecionadas pelo computador, o jogador precisa passar todas as cartas em frente à câmera. Ponto para a Sony.

Algumas cartas são tão poderosas que conseguem atingir todos os campos



Existem monstros para todos os tamanhos e gostos

câmera da Sony, a PlayStation Eye. Utilizando esta nova tecnologia, basta posicionar o acessório no pedestal que acompanha o jogo, colocar a carta em cima do deck (que também vem o produto) e acompanhar a mágica.

DAS CARTAS PARA A TELINHA

Assim como nos card games originais, aqui não basta sair colocando as cartas no tabuleiro e achar que tudo vai acontecer automaticamente. Existe uma série de regras que deve ser respeitada para o bom desempenho do jogador e suas criaturas. Cada carta possui uma raça, um elemento e um nível de raridade. Antes de mandar a carta para a batalha, é necessário saber de tudo isso para dar um upgrade no ataque. Essa é apenas uma das observações que devem ser levadas em conta antes de colocar sua carta no tabuleiro. Veja o box "Regras" na página 80.

Após escolher a carta, basta colocá-la no deck para que a criatura se materialize na sua tela. O processo todo é rápido e perfeito. Em poucos segundos, seu monstro está na TV, pronto para a batalha. Apesar da aparente perfeição e da quantidade imensa de detalhes, a interação com os monstrengos não é tão perfeita como foi alardeada pelos produtores, mas isso pouco importa na verdade, o resultado impressiona de qualquer maneira.

Depois que uma segunda criatura entra no tabuleiro, o jogo faz todo processo que antes os jogadores de card games só imaginavam, ou seja, as brigas que antes era resolvida apenas pelos números da carta, agora realmente em animações que podem não demonstrar todo o potencial do aparelho, mas encantam pela quantidade de detalhes. Tudo rola muito semelhante a um CG de um jogo de RPG: o game dá um zoom nos monstros que vão participar da batalha e os golpes rolam em turnos – exceto quando o monstro atacado tenha a possibilidade de contra-atacar, é automática. Uma narração imponente completa o clima da batalha entre seres titânicos.

O único problema que realmente incomoda em *Eye of Judgment* é a falta de um atraente modo singleplayer. Quem deseja jogar sozinho não vai encontrar um modo carreira ou história, apenas partidas únicas que não possibilitam nenhum desafio a não ser vencê-la e começar outra. É uma pena, mas essa falhas pode ser consertada em uma futura continuação.

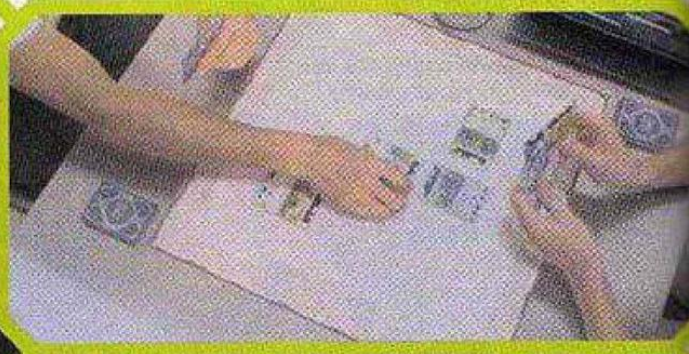
Elfas guerreiras de diversas categorias são peças básicas nos exércitos

Invocações mais poderosas só depois que quatro cartas estiverem no tabuleiro

GAÇA-NÍQUEL?

Seguindo o exemplo de outros card games, Eye of Judgment pretende contar com novos pacotes de cartas que serão vendidos separadamente. Segundo a Sony, o booster – um pacote simples com algumas cartas aleatórias – será vendido por US$ 4. Já o pacote completo, com cartas temáticas, sairá por US$ 15. As primeiras cartas extras saem no começo de 2008.

O tabuleiro é o portal que envia os monstros para a TV



REGRAS BÁSICAS

Quem não está acostumado aos card games pode sofrer um pouco para jogar Eye of Judgment. Explicamos as regras básicas para que você consiga sair jogando de primeira. Confira:

1) Escolha 30 cartas do seu deck que serão utilizadas durante a partida.

2) Pegue cinco cartas destas que você selecionou.

3) Escolha uma das nove posições do tabuleiro para colocar sua carta. Vale lembrar que é bom observar o elemento da sua criatura. Por exemplo: uma criatura com elemento fogo, quando está em uma área de fogo, ganha um bônus, ou seja, tem seus ataques e suas defesas fortalecidas. Mas se a mesma criatura estiver em uma área de gelo, sofre uma penalidade e fica mais fraca.

4) Observe no alto de Mana que você possui. A cada roda você ganha dois pontos antes de jogar e cada carta que você colocar no tabuleiro tem um custo de Mana.

5) Cartas com cadeado só podem ser colocadas no tabuleiro depois que já estiverem pelo menos outras quatro criaturas no mesmo.

6) Vence a partida quem conquistar primeiro cinco espaços entre os nove lugares.

Esse sorriso não é sinal que ele está contente

△ A TELA DE JOGO

Em *Eye of Judgment*, várias informações pipocam ao mesmo tempo na tela do jogo. Ficar por dentro de cada uma delas é fundamental para saber quais cartas você ainda pode receber e colocar no tabuleiro. Confira cada uma delas para não ficar perdido em nenhum momento desta fantástica batalha.

1. Mana
2. Rodada
3. Biblioteca
4. Sua Mão
5. Cemitério
6. Mesa
7. Cadeado de Invocação
8. Campo Escolhido
9. Tempo Restante

MODOS DE JOGO

Entenda todas as opções disponíveis em *Eye of Judgment*:

Battle Arena
Batalha simples contra o computador ou contra um amigo. A modalidade mais divertida do jogo.

Card Profiles
Coloque a carta sobre o deck para ter acesso a todas as informações sobre ela na sua tela de TV.

Deck Builder
Monte o seu deck do jeito que você quiser. Aqui você pode pegar decks diferentes e montar um totalmente personalizado.

Judgment
Uma espécie de Supertrunfo em que você escolhe duas criaturas, coloca-as no deck e o jogo mostra qual é a mais forte.

Guidance
Vídeos de ajuda com as regras básicas e as técnicas mais avançadas.

Online
Basicamente, é a mesma coisa do Battle Arena, mas com uma série de recursos para não ocorrer trapaças.

O cuidado com as cartas e os personagens do jogo é impecável

POR DENTRO DE UM CARD

1. CARD NAME
Nome da criatura ou feitiço

2. CYBERCODE
Esta tarja negra é a responsável pelo reconhecimento da carta. É por meio dela que a câmera PlayStation Eye reconhece a carta e dá vida ao monstro

3. SUMMONING COST
O número à esquerda é o gasto de Mana necessário para colocar a carta no tabuleiro. O Activation Cost (à direita) é o custo para ações depois que a carta já estiver no tabuleiro. O cadeado significa que o monstro só pode ser evocado após liberar a barra de evocação

4. HIT POINTS
É a energia do monstro colocado em um campo neutro. Há regras que podem alterar essa pontuação, como o Field Bonus Rule, que dá pontos extras à criatura quando posicionada em um campo de elemento favorável; e a Field Penalty Rule, que subtrai pontos do HP do seu monstro quando ele é colocado em um campo de um elemento oposto ao dele

5. ATTACK VALUE
Pontuação de força da criatura

6. LIMITS
O Race Limit (ícone com cartas coloridas) representa o limite de cartas desta raça que podem ser evocadas por partida. **O Card Limit (ícone monocromático) mostra o** limite de cartas iguais que você poderá usar em uma partida

7. ORIENTATION
Define a direção que a criatura está olhando e para onde ela vai atacar

8. RACE NAME / AFFILIATION
Nome da raça da criatura e afiliação

9. TRACKING ICONS
Marcadores que orientam a câmera do PS3, dizendo em que posição do tabuleiro ela foi colocada

10. ELEMENT ICON
Símbolo que determina qual é o elemento ao qual a criatura pertence
Vermelho - Fogo (Fire)
Azul - Água (Water)
Marrom - Terra (Earth)
Verde - Floresta (Wood)
Cinza - Magma (Biolith)

11. SET / RARITY ICON
Determina a raridade da carta em questão
Black = Comum — Silver = Raro
White = Incomum — Gold = Ultra-raro

12. CARD NUMBER
Indica o número da carta dentro da coleção

13. ABILITY TEXT
Descreve habilidades especiais, benefícios aliados, restrições e efeitos globais

14. DEFENSE ZONE ICON
Mostra a área de contra-ataque e as zonas de vulnerabilidade da sua criatura.
- **Strong zones(Seta Azul):** demonstra a direção em que a criatura pode contra-atacar.
- **Weak zones(Sem Setas:** esta criatura não pode contra-atacar.
- **Blind zones ("B"):** a criatura não pode contra-atacar e o inimigo ganha um bônus de ataque

15. ATTACK ZONE ICON
Indica a direção do ataque e os campos que serão afetados pela investida do monstro

POR HUMBERTO MARTINEZ

Beowulf

O violento rei literário desmembra suas vítimas monstruosas nos videogames

FICHA
PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Ubisoft
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
NOTA: 6,0

Há muito tempo, em um reino perdido e distante, jogadores de videogame eram viris e não se importavam com blablablás técnicos ou com tramas filosoficamente incompreensíveis. Por Cron, Mitra e Odin, tudo que precisávamos para uma boa diversão bárbara era de uma espada afiada e um protagonista truculento capaz de arrebentar centenas de fuças sem questionar seu "eu interior" ou frescuras do tipo. Pois bem, *Beowulf* serve para aliviar de leve a saudade da pancadaria descerebrada e cultua a carnificina, mas, como se fosse um projeto amaldiçoado por druidas britânicos e seus deuses nórdicos, é tão ruim que é difícil jogar sóbrio.

Imagine o mercado de videogames como uma família. *God of War* (PS2) é o pai rico, famoso por oferecer pancadarias ilimitadas com o ap de um sistema de combate tão variado q torna impossível enjoar de lutar. Enquant isso, *Conan* (PS3) é aquele tio invejoso foi na onda e não alcançou a fama que julgava merecer, mas ganhou algum resp por ter criado um sistema de evolução p evoluir uma lista ENORME de golpes brutais. Neste quadro, *Beowulf* é o primo xexelento de segundo grau, fedido e chat daqueles que você não convida nem par Natal na Cimèria.

Beowulf pecou principalmente no bá quantidade de golpes. Assim como *Cona* há golpes e combos diferentes para espa leves, escudos e armamentos pesados (lanças e afins), porém são pouquissimas variações. Sem exageros, você praticam fica limitado a usar um ou dois combos mais eficientes do início ao fim do jogo. É cansativo até não poder mais e o deixa em apuros contra as hordas inimigas, já a baixa fluidez da movimentação geralme resulta na interrupção dos seus ataques momentos mais críticos. Há só dois botõ de ataque (forte e fraco) e quatro tipos d agarrões nos quais você deve apertar os botões como um desesperado para exec um "fatality" ou roubar a arma do advers Para piorar a situação, as armas quebra

Beowulf, originalmente, protagonizou o mais antigo poema da Inglaterra

tempo todo e não há muitas peças de reposição no cenário, o que o obriga a encarar lutas chatíssimas com os punhos.

DANCE DANCE BEOWULF

A qualidade do game pode ser das piores, mas não há como deixar de enxergar suas diversas tentativas de ser criativo. O guerreiro Beowulf não é um lobo solitário e conta com o apoio de uma pequena tropa de incompetentes. Eles servem mais como serviçais do que como guerreiros, já que são úteis para empurrar rochas que obstruem as trilhas e remam que é uma beleza, porém, na hora da batalha, só servem para pedir ajuda e quebrar a sua empolgação.

O legal é que a eficiência dos guerreiros pode melhorar de acordo com a sua atuação como líder e exemplo: varie bastante os seus ataques, defenda com eficiência e guerreie sem sangrar e a sua influência como "herói" aumenta, o que resulta em maior confiança para os subordinados. A motivação é um elemento importante do game e, em muitas situações, você precisa ativar um sistema especial que lembra jogos musicais para apertar os botões nos momentos indicados para entoar motivadores cantos de guerra.

O LADO NEGRO NÃO FALHA

O clichê do "lado negro da força" está presente no game, mas tem lá o seu charme.

Hordas de seres abissais não são páreo para Beowulf, o Matador de Monstros

Beowulf conta com o modo Carnal, no qual a tela fica vermelha e o guerreiro ganha força divina. É um trunfo para combater grandes hordas, porém, no modo Carnal, o sistema de fogo amigo é ativado e Beowulf pode ferir os seus aliados e a baixa visibilidade favorece isso. É comum se empolgar e, ao torcer dolorosamente o braço de um alvo, perceber que é um dos seus homens (ops!). Usar ou não o modo Carnal afeta a maneira como as pessoas vão narrar os seus feitos e muda os rumos da aventura. Lute limpo e será lembrado como um herói sem medo. Apele para o Carnal contra humanos normais (contra os chefões é obrigatório) e o mundo lembrará de você como um bárbaro genocida bárbaro. A segunda opção é mais fácil e, sinceramente, mais divertida.

SEM ANGELINA. NÃOOOO!

O game inspira-se no filme *Beowulf*, obra de Robert Zemeckis (*O Expresso Polar*), produzido com captura de movimentos e animação 3D. Há diversos famosos de Hollywood no filme, como Angelina Jolie e Anthony Hopkins, porém eles não participaram do game, nem ao menos na dublagem de seus respectivos personagens.

PlayStation2
KIT PLAYSTATION TURBINADO B&B
DESBLOQUEADO + 2 CONTROLES VIBRATÓRIOS + 5 BRINDES INCRÍVEIS
PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDA Consulte!
Só 10 vezes de R$ 6 9,90
OU À VISTA EM DINHEIRO POR R$ 549
ENTRADA P/30 DIAS
DESBLOQUEADO
Nintendo Wii Controle sem fio
R$ 1.199
PARCELAMENTO FÁCIL
PlayStation 3 HD 60 Gb
R$ 1.999
PARCELAMENTO FÁCIL
Memory Card ou Controle NEO
R$ 49
SUPER OFERTA
Volante Lançamento!
R$ 99
100% DIVERSÃO
EM FRENTE AO BEIRA-RIO
ESTACIONAMENTO NO LOCAL
PORTO ALEGRE/RS
WWW.BEBGAMES.COM.BR
B&B
(51) 3235.6666 ou 9986.6000 PADRE CACIQUE 690

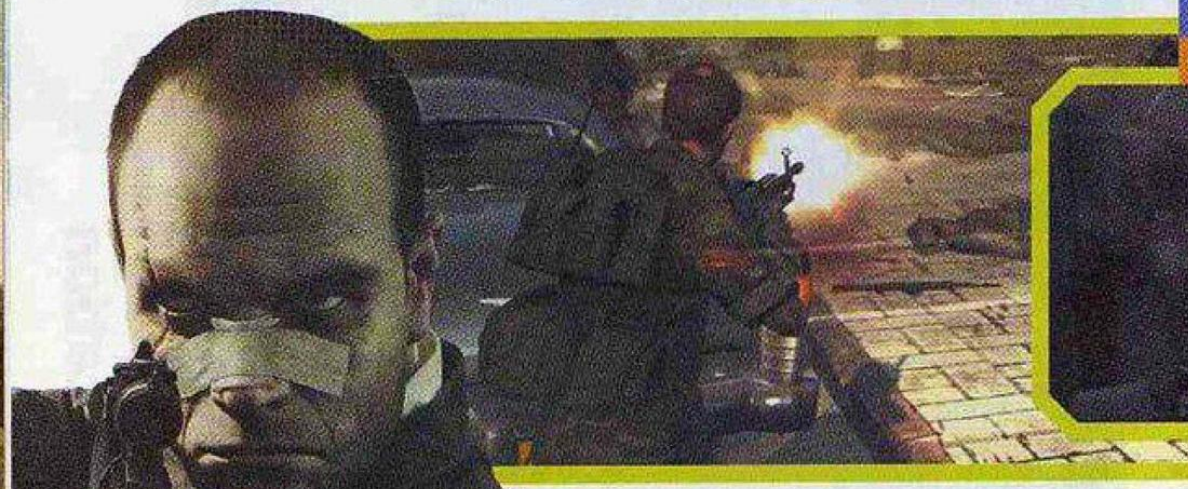
POR HUMBERTO MARTINEZ

Kane & Lynch: Dead Men

Burrice Artificial e péssimos controles são mais barulhentos do que qualquer campanha publicitária

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Eidos
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1 (1 a 8 online)
NOTA: 5,0



Correr e atirar como nas fotos é uma tarefa ingrata

Ainda carente de um novo blockbuster que eleve o nome da empresa como nos bons tempos de *Tomb Raider*, a Eidos investiu pesado em *Kane & Lynch*, o sucessor espiritual de *Hitman*. Além de campanhas publicitárias maciças em grandes sites e revistas, a Eidos promoveu uma promoção em parceria com a revista *Playboy* norte-americana para encontrar a garota perfeita para a fórmula explosiva do game. Confiante em excesso, o estúdio até chegou a confirmar que a continuação já está a caminho. Infelizmente, foi muito barulho e expectativa por pouca qualidade. *Kane & Lynch* falhou em sua principal missão: oferecer diversão de respeito.

CONTROLE PRECÁRIO

Assim como *Hitman*, *Kane & Lynch* é um game de ação em terceira pessoa. As semelhanças acabam por aí. Diferentemente de *Hitman*, *K&L* é puro tiroteio e não oferece desafios mais elaborados. Isso não seria problema algum se o sistema de mira e controle não fosse uma completa porcaria.

O game tenta fazer com que o jogador use os elementos do cenário como proteção, no melhor estilo *Winback*, porém o recurso quase nunca funciona – às vezes, só é preciso apontar o direcional contra o objeto para encostar, mas na maioria das vezes, nada acontece. A mira é capaz de irritar um monge (mesmo aqueles à prova de balas) pela falta absurda de precisão. É verdade q isso varia de acordo com o modelo da arm mas geralmente é necessário disparar rajad para derrubar um simples alvo.

Só para piorar um pouquinho, o sistema de danos é chato e acabam em anticlimax, do tipo que você pode acertar um tiro no peito do sujeito e ele nem vai piscar – só depois uns cinco tiros é que o cara vai resolver ca

PARCERIA QUASE FUNCIONAL

Um dos diferenciais do game é a ação em dupla. É possível jogar de forma cooperativa com um amigo, cada qual com um crimino mal encarado, ou enfrentar o modo solo no controle total de Kane e parcial de Lynch. Dar ordens para Lynch é muito fácil: basta apontar a mira para um alvo e mandá-lo atacar ou apontar um local para o parceiro ficar posicionado – ele resmunga o tempo todo, mas costuma obedecer às suas orde É só uma pena que Lynch não seja lá um exemplo de eficiência, mas ainda assim é melhor do que tentar fazer tudo sozinho.

A Inteligência Artificial é, no mínimo, sofrível. Os inimigos parecem programados para atirar sempre o mais perto possível e raramente buscam proteção no cenário. É muito comum ver o seu personagem de ap trocar tiros com um adversário frente a fren com menos de um passo de distância um d outro. Ainda mais digno de revolta é obser os inimigos distantes e perceber que eles s totalmente desprovidos de qualquer sinal de inteligência, muitos chegam até a ficar parados e de costas para o local da ação... Haja paciência.

Ação cooperativa é fundamental. Difícil é conseguir cooperação do controle

POR AMER HOUCHAIMI

Cars Mater National

Mais do mesmo, a nova gincana com os carrinhos repete as idéias da versão anterior

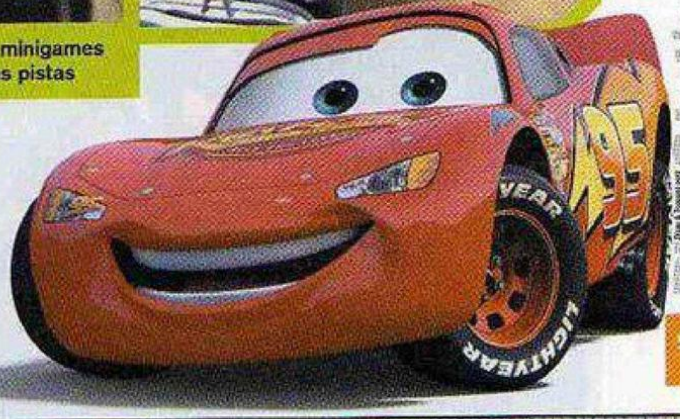
FICHA
PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Rainbow Studios
GÊNERO: Corrida
JOGADORES: 1
NOTA: 5,5

Um dos maiores males do mercado de games são as continuações desnecessárias. Alguns games são sensacionais e merecem seqüências: *God of War*, *Final Fantasy* e *Tomb Raider* são exemplos disso. Ok, a maioria das continuações de *Tomb Raider* é uma porcaria, mas você entendeu o que eu quis dizer.

Este novo game da franquia de *Carros* não é ruim, mas é mais do mesmo. O primeiro *Cars* oferece liberdade para passear livremente pelo cenário, como é normal nos games de hoje, além de ser possível participar de missões, corridas e minigames. Era simples e divertido.

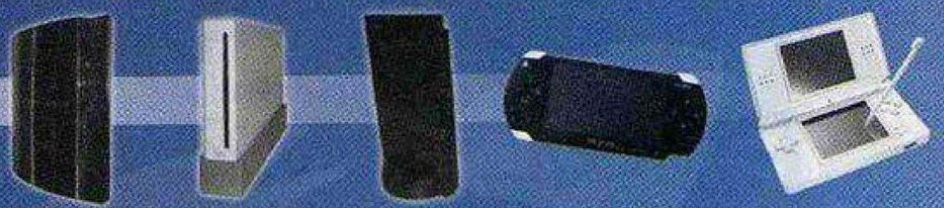
Cars Mater National é exatamente a mesma coisa, somente com novas missões, novas pistas de corrida e alguns minigames inéditos. O problema deste game é que é parecido demais com o anterior, não há muitos motivos para jogá-lo, a não ser pelo carisma dos personagens. A menos que você tenha adorado o game anterior e precise de mais uma dose de carrinhos bonitinhos falantes, então este game é totalmente dispensável.

Os carrinhos participam de minigames e missões inéditas em novas pistas



Videogames

PS3 :: Wii :: PS2 :: PSP :: Nintendo DS



Os Melhores Jogos, Acessórios, Mangás e Revistas

Graphic Novel: Os 300 de Esparta

Graphic Novel: 30 dias de noite

PS3

Wii

PSP

E Ainda: Locação e Venda de DVDs :: Lan House e Sala de Jogos

CADASTRE-SE EM NOSSO SITE E FIQUE POR DENTRO DOS LANÇAMENTOS, PROMOÇÕES E NOVIDADES DA BROTHER GAMES!

Nintendo DS Gold Edition
(+The Legend of Zelda: Phanton Hourglass)

Experimente a mais nova versão do portátil mais vendido do mundo! Esse novíssimo pack vem com o Nintendo DS Gold Edition, personalizado com temas do game *The Legend of Zelda: The Phanton Houglass*, que já vem junto com o console.

brother games
diversão ao seu estilo
www.brothergames.com.br

buldoguecomunicacao.com

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL

Telefones: 31 3272.3097
31 3272.3486

Rua Curitiba, nº 689 - 8º Andar - Centro
Belo Horizonte / MG - CEP: 30170-120

POR LEANDRO RODRIGUES

Medal of Honor Heroes 2

Uma pitada extra de guerra para quem ainda não cansou do gênero

A Segunda Guerra Mundial já dura mais tempo nos games do que na história

FICHA

PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: EA
GÊNERO: Ação/FPS
JOGADORES: 1 (1 a 32 online)
NOTA: 6,0

Falar que *Medal of Honor Heroes 2* é um novo jogo chega a ser uma ofensa à inteligência dos jogadores. São apenas sete novas missões, sem grandes novidades e com melhorias que mais parecem um pacote de upgrade do que um game de verdade. Não que essas poucas fases sejam ruins, longe disso, mas algo tão simples e curto não parece ser a melhor maneira de agradar à legião de fãs desta série.

Em um jogo com apenas sete miseras fases o mínimo que podemos esperar são cenários bastante diferenciados. Pois não é o que acontece aqui. Mesmo com fases um pouco maiores do que as da versão anterior, *Heroes 2* não possui uma grande diversidade e tudo é uma sucessão de repetições. Os cenários são todos parecidos e lineares, os objetivos principais são simples e os secundários, totalmente dispensáveis.

A história também não ajuda a espantar essa sensação. Você controla John Berg, um oficial da OSS. Seu objetivo é infiltra-se na Normandia através das linhas inimigas e combater os carrascos nazistas. Um tema explorado por outras dezenas de títulos.

Terminar o jogo não leva mais do que seis horas e os extras disponíveis (medalhas e armas) não garantem um replay agradável.

Os controles são eficientes e facilitam os combates

CAMINHANDO

Os controles de *Heroes 2* são excelentes e exploram bem os controles do portátil. Caminhar, correr, pular, abaixar e os demais comandos rolam intuitivamente. Isso proporciona ao jogador um controle perfeito sobre o seu soldado, um ponto a favor do jogo, que assim permite que os aventureiros explorem melhor os mapas – apesar de não existirem caminhos secundários, tudo é muito linear – e se deliciarem com o belo visual do jogo. Tudo rola muito bem na bela tela do PSP, com exceção de alguns pequenos Slowdowns em determinados momentos dos combates – mas não é nada que atrapalhe o andamento do jogo.

Medal of Honor Heroes 2 é um jogo razoável, pois oferece poucas novidades e diversão. Seria muito melhor se tudo fosse vendido como um pacote de expansão via rede online da Sony.

POR LEANDRO RODRIGUES

Technic Beat

Viciante e divertido, este musical merece lugar de honra junto a Guitar Hero e Dance Dance Revolution

△ DIRETO DO FUNDO DO BAÚ

Nesta seção, todo mês mostraremos um jogo que poucas pessoas conhecem, indicando que o universo de jogos do PlayStation 2 ainda tem muito a ser explorado.

FICHA
PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Arika
GÊNERO: Musical
JOGADORES: 1 a 2
NOTA: 7,5

Os efeitos visuais fazem qualquer um entrar no clima

Antes de qualquer coisa cabe aqui um aviso importante, este jogo é viciante, extremamente viciante. *Technic Beat* é um dos games musicais mais envolventes do Play 2, até ser superado pelas séries *Karaoke Revolution* e *Guitar Hero*. Chega a espantar que um game com um potencial tão grande não tenha ganhado uma legião de fãs.

DESLIZANDO NO RITMO

A idéia de *Technic Beat* é realizar movimentos rápidos em uma pista de dança repleta de água. No ritmo da música, surgem círculos no chão e um segundo cresce no centro. Quando a borda do que está dentro tocar no maior é a hora de apertar o botão para realizar o movimento perfeito. O que pode parecer simples no primeiro momento, fica cada vez mais complicado e divertido. Não basta só ser rápido e apertar o botão no momento certo, há que usar algumas técnicas avançadas. A melhor delas é aproveitar círculos que se sobrepõem e, com um só aperto, eliminar uma cadeia de círculos. Isso, além de liberar vários pontos, ainda altera o ritmo e o tom da música. Por exemplo: se você acertar uma cadeia de círculos de cima para baixo, o tom diminui, mas fazendo o contrário, a tendência é que o tom fique mais alto e frenético. É possível jogar várias vezes a mesma música e alterar a maneira como ela é executada, um espetáculo para os ouvidos.

SIMPLES NA MEDIDA CERTA

Apesar de simples, *Technic Beat* está longe de ser simplório. O game esbanja na quantidade de cores na tela, os efeitos que surgem entre um aperto e outro do botão são lindos e ajudam a fazer o jogador se empolgar junto com a música. Os personagens-dançarinos também não possuem grandes luxos, mas cada um tem uma característica diferente. A garotinha é pequena e rápida, já o homem alto é lento e atrapalha um pouco nos círculos menores. Cabe ao jogador escolher o seu preferido e se adaptar às suas qualidades e defeitos.

A seleção de música segue a linha dos primeiros *Dance Dance Revolution*. Nada de músicas conhecidas, tudo aqui é estranho e absurdamente grudento aos ouvidos.

As fases de bônus são desafios para grupos

Você é quem manda

Fuja do convencional e customize sua jogatina

Time Crisis 4 + Guncon 3

Já disponível em fliperamas, o quarto episódio da série de ação da Namco chega finalmente à nova geração e, o que é melhor, em um pacote para lá de especial. É que embora possa ser apreciado a partir de um controle convencional, como o próprio Sixaxis, *Time Crisis 4* não é o mesmo game caso o jogador ignore a Guncon 3. O periférico em forma de pistola celebra os velhos tempos ao permitir que o jogador mire em direção à tela da TV e execute os inimigos de forma mais... er... realista.

FICHA
- FABRICANTE: Namco Bandai
- ONDE ENCONTRAR: www.play-asia.com
- PLATAFORMA: PS3
- PREÇO MÉDIO: US$ 99,99

FICHA
- FABRICANTE: SplitFish
- ONDE ENCONTRAR: www.play-asia.com
- PLATAFORMAS: PS3/PS2
- PREÇO MÉDIO: US$ 59,99

FragFX Controller

Desenhado especialmente para ser utilizado em parceria com jogos de tiro – tanto em 1ª como em 3ª pessoa –, este controle incorpora os principais benefícios do tradicional combo formado pela dupla mouse/teclado e, ainda por cima, conta com todas as funções sensíveis que fazem parte do Sixaxis. Por permitir que o jogador programe suas teclas e ajuste sua sensibilidade, o FragFX também é ideal para quem estiver interessado em utilizar o navegador do PS3 ou em acessar a PSN.

FICHA
- FABRICANTE: Sony
- ONDE ENCONTRAR: www.amazon.com
- PLATAFORMA: PS2
- PREÇO MÉDIO: US$ 149,99

PS2 Singstar Bundle

Interessado na recém-anunciada versão Ceramic White do modelo Slim do PS2? Pois a Sony acaba de colocar no mercado um pacote especial que contém, além do próprio console e um Dual Shock 2, uma cópia do game musical *Singstar* e um par de microfones. O novo aparelho, caso você ainda não saiba, é cerca de 50% mais leve que o PS2 convencional e possui entrada para um modem e uma conexão Ethernet.

Som na caixa

Games musicais para todas as plataformas

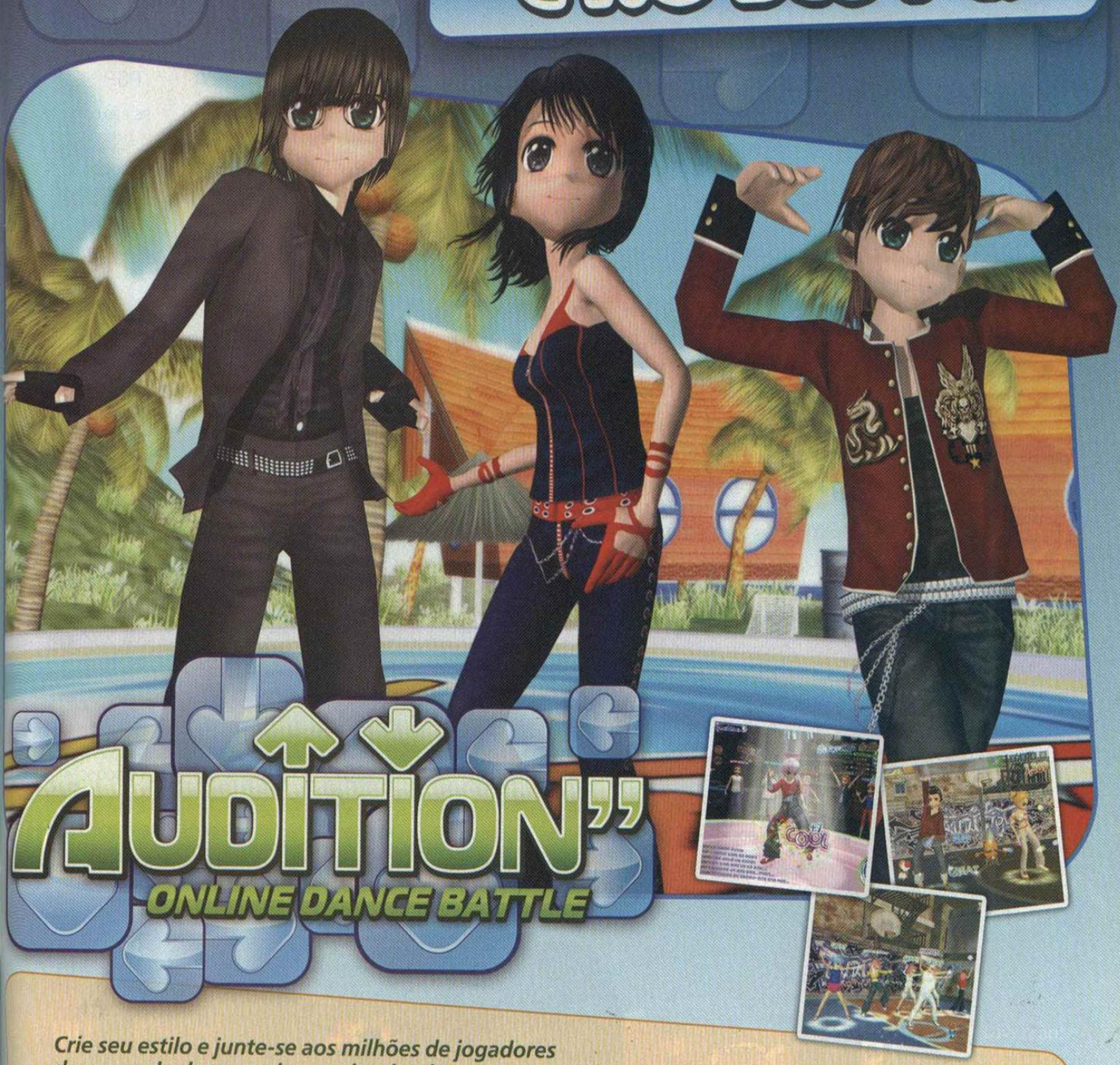
Rock Band Bundle (PS3)
Onde Encontrar: www.gamestop.com
Preço: US$ 169,99

Guitar Hero III with Guitar (PS2)
Onde Encontrar: www.gamestop.com
Preço: US$ 89,99

DJ Max Portable 2 (PSP)
Onde Encontrar: www.play-asia.com
Preço: US$ 49,99

AGORA, A BALADA É NO SEU PC!

HIVE



AUDITION"

ONLINE DANCE BATTLE

Crie seu estilo e junte-se aos milhões de jogadores do game de dança mais popular do planeta!

- Dezenas de músicas para você escolher
- Diversas opções de customização
- Jogabilidade simples e intuitiva
- Sucesso total no mundo inteiro

Baixe e jogue grátis!

Acesse já e baixe o seu game grátis:

www.audition.com.br

ou retire um CD com o game num dos muitos pontos autorizados.

KAIZEN GAMES

Lista de preços

Os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 60 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony).

A pesquisa de preços foi feita no dia 14 de dezembro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 1,75 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br com seu telefone e escreva "Lista de Preços" no assunto.

LOJA	TELEFONE	PS3 (60 GB)	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ANTRAX GAMES	(11) 6694-5177	R$ 1.989,00 (60 GB)	R$ 499,00	R$ 49,00	R$ 45,00	R$ 699,00
ART GAMES	(11) 6652-9996	R$ 2.200,00 (60 GB)	R$ 470,00	R$ 50,00	R$ 40,00	_____
BITS GAMES	(31) 3271-9537	R$ 2.100,00 (80 GB)	R$ 600,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 800,00
CASA DO GAME	(19) 3524-4741	_____	R$ 590,00	R$ 60,00	R$ 55,00	_____
CJ GAMES	(11) 5072-2073	R$ 1.890,00 (40 GB)	R$ 550,00	R$ 55,00	R$ 29,00	R$ 689,00
DISK GAMES	(19) 3741-4100	R$ 2.299,00 (40 GB)	R$ 589,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 899,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-4375	R$ 2.100,00 (80 GB)	R$ 450,00	R$ 60,00	R$ 45,00	_____
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 1.890,00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 59,50	R$ 29,50	R$ 690,00
FAST CENTER	(11) 3227-4676	R$ 2.000,00 (80 GB)	R$ 530,00	R$ 59,00	R$ 39,00	R$ 650,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 2.799,00 (60 GB)	R$ 579,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 829,00
GAME WORKS	(11) 5562-2667	R$ 1.700,00 (40 GB)	R$ 450,00	R$ 50,00	R$ 50,00	_____
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 2.390,00 (40 GB)	R$ 680,00	R$ 69,00	R$ 50,00	R$ 890,00
INFINITY	(11) 3337-7556	R$ 2.250,00 (80 GB)	R$ 549,00	R$ 59,50	R$ 39,50	R$ 689,00
INICIAL GAMES	(19) 3236-0056	R$ 2.400,00 (40GB)	R$ 699,00	R$ 79,00	R$ 60,00	R$ 839,00
MUSEU DOS GAMES	(11) 3333-2781	R$ 2.299,00 (80 GB)	R$ 549,99	R$ 64,99	R$ 29,99	R$ 799,00
NETÚNIA	(11) 3825-7600	R$ 2.295,00 (40 GB)	_____	R$ 90,00	R$ 55,00	R$ 907,00
NIDI	(11) 5533-6914	_____	R$ 539,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 689,00
NIKAS GAMES	(11) 3975-2737	_____	R$ 539,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 689,00
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800	_____	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 35,00	_____
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	_____	R$ 600,00	R$ 85,00	R$ 50,00	R$ 750,00
PLAY HOUSE	(11) 3222-3608	R$ 2.300,00 (40 GB)	R$ 490,00	R$ 60,00	R4 40,00	R$ 790,00
PLANET GAMES	(11) 6987-2641	R$ 2.350,00 (80 GB)	R$ 580,00	R$ 70,00	R$ 49,00	R$ 745,00
RDK MASTER GAMES	(11) 3362-9166	R$ 2.200,00 (80 GB)	R$ 550,00	R$ 65,00	R$ 50,00	_____
RPG GAMES	(11) 3337-4590	_____	R$ 520,00	R$ 60,00	R$ 40,00	R$ 700,00
ROCK LASER GAMES	(11) 6954-4332	R$ 2.300,00 (80 GB)	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 39,00	R$ 800,00
TECGAMES	(11) 3229-5222	R$ 2.200,00 (80 GB)	R$ 530,00	R$ 60,00	R$ 45,00	R$ 620,00
TILT'S GAMES	(11) 6191-3000	R$ 2.500,00 (80 GB)	R$ 550,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 1.000,00
TROP GAMES	(19) 3272-4943	R$ 2.800,00 (80 GB)	R$ 599,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 900,00
X-TREME GAMES	(41) 3232-0605	R$ 2.190,00 (80 GB)	R$ 590,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 900,00

Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores

PSP, o portátil mais versátil do mundo, pelos melhores preços do Brasil

Disk Games

O TESOURO ESTÁ AQUI!

A agilidade no processo de entrega e a qualidade do atendimento dos profissionais da Disk Games fazem da empresa uma das líderes do mercado de diversão.

www.diskgames.com.br ou 19 3242-0541

COMPRA FÁCIL.
20x
PAGUE EM ATÉ

www.diskgames.com.br

É Pura Diversão!

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas/SP

Disk Games

Desde 1992

19 3741.4100

www.diskgames.com.br

VISA

100% SEGURO site

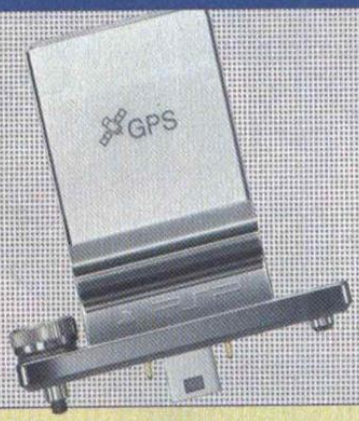
SEDEX A COBRAR

Televendas 19 3741.4100

Go! Explore

Um acessório para japonês nenhum botar defeito. Porém, os brasileiros certamente vão botar alguns

O acessório se encaixa na entrada USB do portátil e prende com um parafuso



FICHA

FABRICANTE: Sony
ONDE ENCONTRAR: CJ Games (11) 5072-2073
PLATAFORMAS: PS2 / PC
PREÇO MÉDIO: R$ 260,00
CARACTERÍSTICAS:

- Tira fotos nas resoluções: 320 X 240 / 380 X 272 / 640 X 480 / 1.280 X 960
- Faz aproximadamente 50 minutos de vídeos em um memory stick de 1 GB
- Acompanha um software de edição para fotos e vídeos
- Câmera articulável de facílima instalação

A idéia de Go! Explore não poderia ser melhor: fazer o seu PSP funcionar como um aparelho de GPS e usá-lo para nunca mais se perder, com o adicional de gastar só a metade do preço dos dispositivos similares disponíveis no mercado. Parece ótimo, não é? Porém, infelizmente, esta maravilha está longe de funcionar perfeitamente no Brasil, a terra esquecida pela Sony, e exige um pouco de criatividade para quem insistir em utilizá-la.

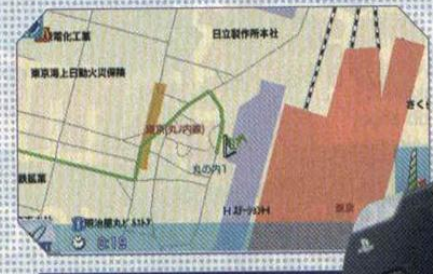
CARACTERÍSTICAS

O GPS da Sony, como não poderia ser diferente, tem como principal função exibir mapas e mostrar a exata posição do seu operador (você). Tudo acontece por meio de uma comunicação direta com os satélites fora do planeta. O acessório é vendido sem nenhum software de navegação, programa vendido separadamente e personalizado para cada um dos países onde o produto é vendido. Este software, chamado Maplus, além de fornecer os mapas, é capaz de localizar os principais pontos turísticos da cidade, bem como a história por trás de cada um deles. Infelizmente, a função ponto a ponto, que permite calcular a distância desde o ponto de partida até o seu destino, não está presente neste software.

A NOSSA DURA REALIDADE

Tudo funciona perfeitamente no Go! Explore, desde que você esteja em um dos países que possuem suporte oficial do produto, caso contrário a dor de cabeça para usá-lo é grande. Para começar: fazer o aparelho funcionar sem um software de navegação é muito difícil. Existem softwares gratuitos que foram modificados por usuários e adaptados para funcionar no PSP e encontrar mapas brasileiros, mas a instalação e a sincronização com os satélites dão trabalho e muitas vezes acabam como um tiro na água. Para completar o pacote de frustrações, os brasileiros não terão acesso aos dados sobre pontos turísticos, história ou qualquer outro extra que o software possa oferecer.

Conclusão: o Go! Explore é uma grande ferramenta que acrescenta mais uma nova função ao portátil da Sony, mas vivemos em um país onde a Sony não oferece oficialmente seus videogames e por isso, o acessório não é uma boa opção para nós.



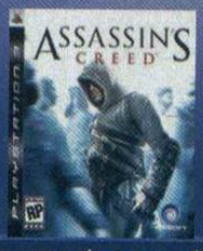
Mapa com letrinha em japonês é complicado, né?

△ O QUE É UM GPS ?

Do inglês Global Positioning Sytem, ou seja, Sistema de Posicionamento Global, esta é uma maneira de localizar a exata localização de um receptor por meio de um satélite em órbita fora da Terra. O sistema ficou popular pela sua enorme precisão, tendo como margem de erro poucos centímetros em relação à posição correta.

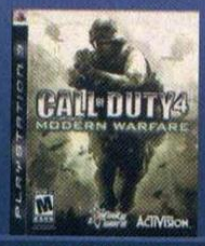
Netunia
.com.br

LANÇAMENTOS DE JANEIRO

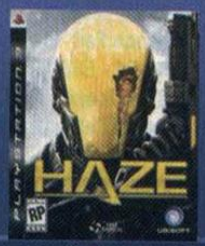


assassins creed

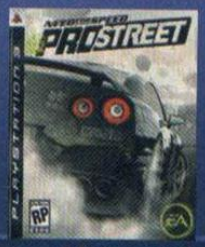
blacksite area 51



call of duty 4 modern warfare



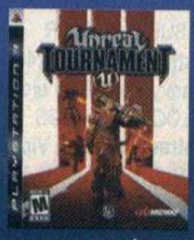
haze



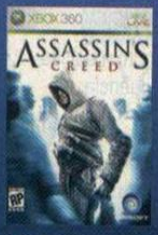
need for speed pro street

Half-Life 2

uncharted drake's fortunee



unreal tournament



assassins creed

call of duty 4 modern warfare

need for speed pro street

dragon ball z budokai tenkaichi

fire emblem radiant dawn

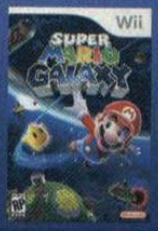
ghost squad

dragon ball z budokai tenkaichi

mario & sonic at the olympic games

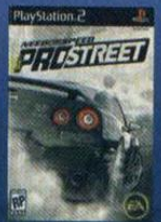
mendal of honor heroes 2

resident evil umbrella chronicles



super mario galaxy

need for speed pro street



need for speed pro street

castlevania dracula x

medal of honor heroes 2

silent hill origins

the simpsons game

contra 4

the simpsons game

star wars

zelda phantom hourglass

ultimate mortal kombat

Televendas: (11) Tudo em 3x sem juros

3825.7600

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

Aproveite aquele momento em que ninguém está olhando e abuse das melhores dicas do momento. E claro, passamos todas aqui para você

B

BEN 10: PROTECTOR OF EARTH
PS2

Listão de Códigos
Entre no menu de cheats do jogo e escolha um dos passwords para liberar a trapaça desejada.
Heróis Dark - Cannonbolt, Cannonbolt, Fourarms, Heatblast
DNA Force - Wildvine, Fourarms, Heatblast, Cannonbolt
Invencibilidade - XLR8 ,Heatblast, Wildvine, Fourarms
Controle Master - Cannonbolt, Heatblast, Wildvine, Fourarms
Todos os Uniformes Aliens - Wildvine, Fourarms, Heatblast, Wildvine
Destrave Todos os Combos - Cannonblot, Heatblast, Fourarms, Heatblast
Destrave Todas as Localizações e Mapas - Heatblast, XLR8, XLR8, Cannonbolt

F

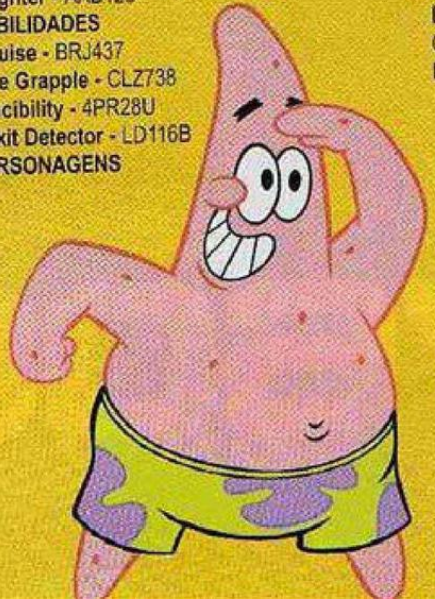
FIREFIGHTER F.D.18
PS2

Energia Ilimitada
Para destravar a energia ilimitada segure o botão R1 e L1 e em seguida: ■, ■, ▲, ●, ✖, ✖, ▲.

L

LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA
PS3

Destrave novas peças
Vá até a cantina do jogo. Entre no menu codes e coloque o código correspondente ao item que você deseja:
- VEÍCULOS
Imperial Shuttle - HUT845
TIE Interceptor - INT729
Ri Fighter - AAB123
- HABILIDADES
Disguise - BRJ437
Force Grapple - CLZ738
Invincibility - 4PR28U
Minikit Detector - LD116B
- PERSONAGENS
Boba Fett - LA811Y
Boss Nass - HHY697
Captain Tarpals - QRN714
Darth Maul - H35TUX
Darth Sidious - A32CAM
General Grievous - PMN576
IG-88 - GIJ989
Jango Fett - KLJ897
R2-D2 - EVILR2
Sandtrooper - CBR954
Super Battle Droid - XZNR21
Vulture Droid - BDC866



M

MANHUNT 2
PS2

Munição Infinita
Deixe todas as suas armas de fogo com munição infinita. No menu principal, faça a sequência: ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →.

Destra as Missões do Leo
Depois de terminar o jogo encontrando todas as caveiras, você tem a chance de jogar tudo novamente só que com o Leo.

Destrave o Relive Scene
Termine o game e tenha a opção de jogar todas as fases novamente, na ordem que você quiser.

N

NEED FOR SPEED PROSTREET
PS2

Códigos Profissionais
Vá até o menu de codes e coloque um dos passwords abaixo:

Receba US$ 2.000 - 1MA9X99
Receba US$ 4.000 - W2IOLL01
Recebe US$ 8.000 - L1IS97A1
Receba US$ 10.000 - 1MI9K7E1
Destrave o Castrol Syntec Vinyl - CASTROLSYNTEC
Destrave o Coke Zero Golf GTI - COKEZERO

Olhe, Patrick! Vamos habilitar os carros para o meu novo game: Need for Bikini

As dicas habilitam os carros, mas mantê-los inteiros é com você, bração!

Destrave os Vinyls Bônus - ENERGIZERLITHIUM
Destrave o Chevelle SS - HORSEPOWER
Destrave o Audi TT - ITSABOUTYOU
Destrave o Progressive Vinyl - LEIPZIG
Destrave o Mitsubishi Lancer Evolution - MITSUBISHIGOFAR
Destrave o Nissan 240 SX, o Pontiac GTO, oChevy Cobalt SS e o Dodge Viper SRT 10 - UNLOCKALLTHINGS
Destrave o Dodge Viper ST10 - WORLDSLONGESTLASTING

R

ROCK BAND
PS2

Destrave o Gold Microfone
Para destravar o microfone de ouro é necessário fazer 1 milhão de pontos ou mais no modo Solo Tour.

Destrave todas as Músicas
Para destravar todas as músicas no menu principal do jogo faça o seguinte código na guitarra: VERMELHO, AMARELO, AZUL, VERMELHO, VERMELHO, AZUL, AZUL, VERMELHO, AMARELO, AZUL

S

SPONGEBOB SQUAREPANTS: CREATURE FROM THE KRUSTY KRAB
PS2

Lista de Códigos
Siga até o menu de cheats do jogo e coloque um dos códigos detalhados abaixo:
Tempo Infinito - EMCSQR
Mude o Carro do Bob Esponja - FLAMES
Combustível Infinito - GASSY
Destrave Todas as Fases - GUDGEON
Destrave Todos os Veículos Alternativos - HOTROD
Destrave Todas as Modificações para o Carro do Bob Esponja - HYPCAR
Destrave Todos os Bônus - PORKPIE
30.000 Moedas - ROCFISH
Destrave Todos os Navios Alternativos - SPACE
Energia Infinita - VIGOR

HDTV Está na Globo, no SBT, na Record...

E você ainda não entendeu direito o que é isso?

Seu tira-dúvidas está aqui

EDITORA EUROPA

Nas bancas. Pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.europanet.com.br

TRASHZONE

O montro japonês encara o japonês monstro. Apenas um sairá vivo!

GODZILLA UNLEASHED

"Gojiraaaa!", como dizem os japoneses, vai provar a fúria do monstro da lixeira gamística

Eu reclamo por ter de acordar todo dia ao lado deste rato imundo, nesta lata de lixo mais imunda ainda, cheia de vermes e outros bichos nojentos. Só que isso não é nada perto da bicharada que tive que enfrentar no game tosco deste mês.

Muitos anos atrás, quando sai do Japão como clandestino em um navio cargueiro de adubo, pensei que havia escapado para sempre de Godzilla, um monstro que desde 1954 vem aterrorizando minha terra natal. O lagarto gigante é um bicho folgado que destruiu Tóquio uma pancada de vezes em um monte de filmes, gibis, games e outros tipos de baboseiras destinadas a tirar o dinheiro de trouxas que adoram essas porcarias.

Parece que Godzilla conseguiu sentir meu cheiro (coisa que nem é tão difícil assim) depois desses anos todos e cá estamos novamente, frente a frente. E ele ainda trouxe junto a turma toda. Covarde!

DESTRUIR! DESTRUIR!

Não tenho medo de um monstro como Godzilla. Mas tenho medo de games como *Godzilla Unleashed*. Que monstruosidade! A história gira em torno de uma chuva de meteoros que faz um montão de monstros fugirem da Ilha dos Monstros (que original). Agora eles estão à solta destruindo paisagens famosas pelos quatro cantos do mundo, atraídos por cristais radioativos.

FICHA
PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Pipeworks Software
GÊNERO: Luta
NOTA: 2,1

A luta entre os monstrões parece desculpa para destruir os prédios

E já começa com uma apresentação podre, feita de imagens estáticas e uma narração no fundo com um homem e uma mulher sem expressão nenhuma nas vozes. Quando um meteoro cai, a imagem estática é balançada como se fosse uma folha de papel segurada por alguém. O orçamento para a produção do game deve ter sido tão baixo que não foi possível gastar em CGs.

Na hora em que o game começa, era exatamente o que eu já pensava que ele seria: briga generalizada de monstros. Você pode escolher entre três deles no começo, e outros mais tarde. Mas nem se dê ao trabalho de comparar as estatísticas de cada um: os péssimos controles anulam qualquer diferença de força entre eles. As lutas são em cidades famosas como, por exemplo, Londres, Tóquio e Sidney que, se não fosse o letreiro na tela de loading, você não diria que são cidades famosas de tão feias que são. Os designers devem ter feito isso de propósito, para deixar o jogador com raiva de tanta feiúra e assim aumentar a vontade de destruir tudo pela frente.

O Godzilla e seus amigos nervosinhos fazem isso mesmo: o jogo é só espancamento de botões em lutas bobas em que ocasionalmente você tem um aliado ou, então, em vez de destruir outro monstrengo, o objetivo é destruir partes do cenário. Repetitivo, ruim e fácil. Coloquei o controle na mão do Frisnokokos e ele quase detonou o jogo até o fim. Godzilla não é páreo para o meu camundongo.

Posso ter ficado entediado com *Godzilla Unleashed*, mas pelo menos o game me deu um desejo incontrolável de destruição. Acho que vou começar destruindo o próprio DVD.

Pintaram problemas? Não tenha vergonha: apele para os códigos que separamos para os seus games

△ ATENÇÃO!

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para executar trapaças nos jogos dos consoles da Sony. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho em primeiro lugar;
- Observe se o código que você escolheu é compatível com a versão do seu aparelho;
- Carregue somente uma trapaça por vez;
- Inicie um jogo novo quando carregar o código;
- Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas e/ou modificados.

A

AVATAR - THE BURNING EARTH

(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
983D5ED4 78D0D7B5
Energia Infinita
28034D7C 246D7A4E
28034D68 806D7AFF
Energia Ilimitada
08421940 0CA57A56
Level no Máximo
0842193D 0CA57A56
Cause Danos em Dobro
084219BF 0CA57A56
Ataques Especiais Ilimitados
084219D8 0CA57A56
Destave Todos os Videos
0842191C 0CA57A56
1842199D 0CA5AC56
284219A1 0296AC56
28421978 0296AC56
08421903 0CA57A56
Destrave Todos os Segretos
084219FC 0CA57A56
48421965 0CFB7A56
1476EBC2 0CA57A65
184219AF 0CA5AC56
084219E1 0CA57A56

C

CRASH OF THE TITANS

(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
984D3A19 78C40AE1
Mojo no Máximo
29D401F9 B46AC23E
Vidas Infinitas
29D410B1 0CA52C0E
Minion Master
29D4960C 0CA52C0E
Combo King
29D40178 0CA52C0E

F

FIFA 08 SOCCER

(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
987A382D 78C2E664
- Códigos para Jogos em Casa:
Começe o Jogo com 10 Gols
D89531E0 0CA57A65
289531E0 0CA57A2A
Começe o Jogo com 20 Gols
D89531E0 0CA57A65
289531E0 0CA57AF7
Começe o Jogo com 50 Gols
D89531E0 0CA57A65
289531E0 0CA57AE8
Comçe o Jogo com 100 Gols
D89531E0 0CA57A65
289531E0 0CA57AB1
Nunca tome um Gol
289531E0 0CA57A65
Zere o Marcador do Adversário
(Aperte SELECT + L1)
D8896F45 0CA5B1D5
289531E0 0CA57A65
- Códigos para Jogos Fora de Casa:
Começe o Jogo com 10 Gols
D88AFF1E 0CA57A65
288AFF1E 0CA57A2A
Começe o Jogo com 20 Gols
D88AFF1E 0CA57A65
288AFF1E 0CA57AF7
Começe o Jogo com 50 Gols
D88AFF1E 0CA57A65
288AFF1E 0CA57AE8
Começe o Jogo com 100 Gols
D88AFF1E 0CA57A65
288AFF1E 0CA57AB1
Nunca Tome um Gol
288AFF1E 0CA57A65
Zere o Marcador do Adversário
(Aperte SELECT + R1)
D8896F45 0CA59AD5
288AFF1E 0CA57A65
- Controlando o Tempo:
Zere o tempo quando quiser
(Aperte SELECT + L2)
D8896F45 0CA5CBD5
288B4565 0CA57A65
Termine o tempo de jogo
(Aperte SELECT + R2)
D8896F45 0CA572D5
288B4565 0CA585A5
Grana Infinita
2911952E 17A57A65
Evolua rápido no modo Be a Pro
2894816D 1CD1A03E

R

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
F441B03A FDFC415E
Energia Infinita
14D01D28 3CF0C3BC
Para o Relógio do Jogo
24903428 34F0D14C
Destrave Todos os Extras
14003E36 BD788866

DRAGOON GAMES
Play2 a partir de R$ 450,
Pague em até 36 x!
* Todos os vídeo-games e serviços!
* Assistência Técnica
* Vendas
* Curso: conserto de vídeo-games
*Também: celulares I-pods/PCs
F: (0xx11) 3846-1470 / 3846-4375
Loja física: Rua Silvânia, 157
(Trav.Av.Sto.Amaro alt.1501)
Moema-S.P.
Site Seguro / Loja Virtual
www.dragoon.com.br
Entregamos para todo o Brasil

POR LEANDRO RODRIGUES

Que estranho!

As notícias mais estranhas do mundo dos games estão aqui

Winfiel

O console para vizinhos safados ocasionais

Um soldado norte-americano, vamos chamá-lo de Tony para privá-lo da vergonha, serviu no Iraque por um ano e voltou para casa doido para rever sua mulher e jogar o seu Wii, sua última aquisição antes de partir para a guerra.

Ilustração: Maxotron

Ao chegar à casa, ele começou a listar os Miis dos amigos que ele tinha feito no Iraque. Acontece que, entre os amigos, ele encontrou um bonequinho que não fazia parte da lista, muito parecido com um homem que costumava conversar com a sua esposa.

Já com dores na testa, Tony visitou o Wii Message Board, um local para troca de mensagens com outros usuários, e viu que o sujeito trocava várias mensagens com a sua esposa. O calendário do aparelho, que marca o que foi jogado e quem jogou, ainda mostrou que o homem se encontrava várias vezes com a mulher para jogar *Wii Sports*. Após pressionar sua patroa, o ele descobriu que a diversão foi muito além de partidas de videogame. Tony deu entrada no divórcio.

Banindo a tristeza

Acabe com o estresse caçando figuras sorridentes

Segundo pesquisadores da Universidade McGill, em Montreal, jogar um game em que o objetivo é caçar rostos sorridentes diminui o estresse das pessoas e aumenta o nível de confiança.

Criado pelos pesquisadores, o objetivo do game é encontrar um rosto sorrindo no meio de figuras com as expressões tristes. Resultados apontam que jogar o game dez minutos por dia faz a mente ficar treinada para se concentrar nos aspectos positivos da vida. O teste funcionou bem com um grupo de operadores de telemarketing.

Por sorte, os rostos felizes não são como a gangue de assassinos de Manhunt

Controle jóia

Rapper paga uma fortuna por um controle que nem funciona

O rapper Just Blaze comprou uma réplica do controle Dual Shock 2, do PS2. Até aí tudo bem, o que é estranho é o material escolhido pelo cidadão: diamantes. O acessório, criado como uma espécie de pingente para ser utilizado em uma corrente no pescoço, foi feito em ouro branco 18k e tem a superfície toda cravejada de diamantes pretos.

O preço do mimo não foi divulgado, mas levando em conta a qualidade dos produtos, deve ter sido uma pequena fortuna por um controle que não funciona, mas impressiona.

Sorte que o controle não funciona. Imagine o prejuízo ao jogá-lo na parede após um acesso de raiva em Tekken

Game para sedentários

Jogo com bicicletas ajudam crianças obesas

Atualmente é dureza convencer as crianças a saírem de casa para se exercitar. Pensando nisso, a companhia britânica Gymkids lançou a Cyberbike, uma espécie de bicicleta ergométrica eletrônica voltada para o público infantil que está acima do peso.

O produto é voltado para crianças de 4 a 11 anos e os desafios obrigam os jogadores a suarem para vencer. Esse aparelho já é muito utilizado em academias em São Paulo, mas é a primeira vez que

Força, garota! Só faltam 200 quilômetros para você chegar ao Level 99

Jogo diet

A glicose é a trapaça para abrir novos segredos

Já está disponível no mercado o primeiro jogo desenvolvido para motivar jovens que sofrem de diabetes a testar seus níveis de açúcar no sangue. O americano Paul Wessel, criador do Glucoboy, teve essa idéia depois de observar o quanto seu filho Luke evitava checar sua taxa de glicose, mas isso não evitava que ele ficasse grudado no Game Boy, seu videogame portátil. Na hora Wessel percebeu que se conseguisse juntar as duas funções em um só aparelho, o seu filho provavelmente não causaria mais problemas para fazer os testes. *Glucoboy* foi criado para portadores de diabetes do tipo 1.

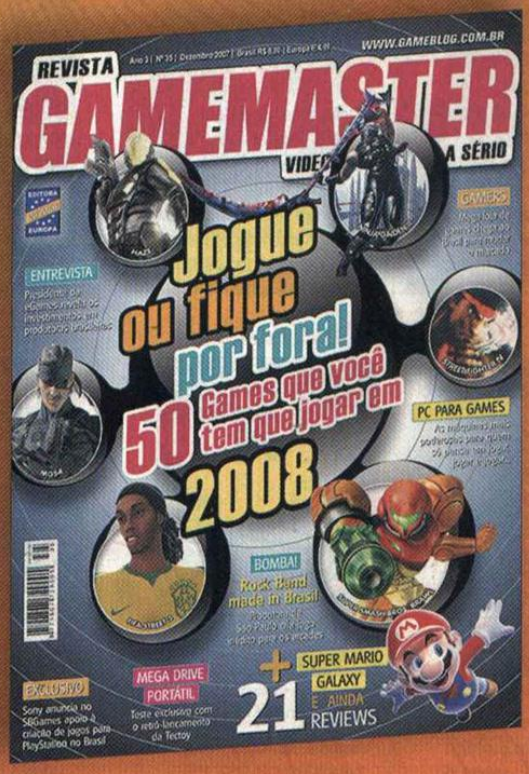
O aparelho faz com que o jogador acumule pontos ao realizar testes seis vezes ao dia. Além disso, quando os níveis de glicose caem aos níveis estipulados, o game disponibiliza jogos secretos e novas fases no Game Boy. O aparelho só está sendo comercializado na Austrália e na Holanda.

Escolha a sua diversão

XBOX 360 é a Revista Oficial do Xbox no Brasil. Traz cem páginas de conteúdo exclusivo sobre o videogame da Microsoft. Previews, dicas e análises dos lançamentos

NGamer é a mais completa revista sobre Nintendo do Brasil. São dicas e games detonados do início ao fim para jogos de Nintendo Wii, DS, GameCube e GBA

A Mundo dos Super Heróis é uma revista para os loucos por quadrinhos, seriados de tv e desenhos animados. Só nela você encontra um completíssimo dossiê dos mais incríveis heróis



As maiores novidades do mercado. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaníacos e previews para Xbox 360, PS3, Wii, DS e PC

EDITORA EUROPA

Se preferir, compre pelos telefones (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67

Horário de atendimento: segunda a sexta, das 8h às 20h. Sábados, das 9h às 15h

Acesse nosso site: www.gameblog.com.br

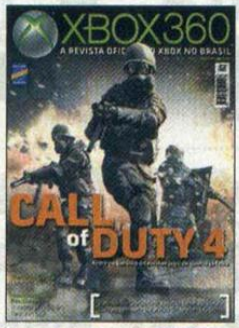
Já nas bancas!

a Editora Europa. Escolha aqui sua edição!

A Revista Oficial do Xbox no Brasil

Ed. 13 R$ 9,90

- Mass Effect: sabe onde Judas perdeu as botas? Aqui você vai além... É o maior game do Xbox360
- Prévia exclusiva do Ghostbusters



Ed. 12 R$ 9,90

- Call of Duty 4: entre na batalha do melhor jogo de guerra já feito
- Detonado: Eternal Sonata
- Need for Speed Pro Street: O melhor jogo da série?

Ed. 11 R$ 9,90

- Assassin´s Creed: ação no século 12, baseado em fatos reais. Mude a história da humanidade
- Halo: dossiê e detonado
- Review: Project Gotham Racing 4

Ed. 10 R$ 9,90

- Review Exclusivo: Halo 3. A trilogia chega ao final... E, de quebra, traz o melhor multiplayer já criado
- Detonados: Blue Dragon e Bioshock

Ed. 9 R$ 9,90

- Resident Evil 5: o terror renasce no X360
- Detonado 1: The Darkness
- Detonado 2: Oblivion
- **E mais:** Halo 3; BioShock; Sega Rally; Assassin's Creed

A revista 100% Nintendo

Ed. 6 R$ 9,90

- Chegou Super Mario Galaxy
- Detonado: Zack & Wiki
- Extras (DS) Zelda: PH

Ed. 5 R$ 9,90

- Agora no Brasil Zelda Phantom Hourglass: aqui review e roteiro completo para DS

Ed. 4 R$ 9,90

- Metroid Prime 3 Corruption; Super Mario Galaxy; Guia de Combate Pokémon Diamond/Pearl

Ed. 3 R$ 9,90

- Mario Kart Wii; Super Mario Galaxy; teste com o Wii Fit; Super Paper Mario Detonado

Ed. 2 R$ 9,90

- The Legend of Zelda Phantom Hourglass; Manhunt 2; Pokémon Battle Revolution; Metroid Prime 3

Compre pelos telefones 0800 55 76 67 ou (11) 3038-5050. Acesse www.europanet.com.br ou envie este cupom por correio para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP ou Fax: (11) 3038-5040 - OFERTA 133

☐ **Desejo adquirir as seguintes edições** (nome da revista e número da edição): _____

_____ **Preço Total** (adicionar frete*): _____

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$_____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____ Compl. _____

CEP: _____ - _____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (___) _____ Celular: (___) _____

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____

*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,75. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Ofertas válidas de 01/01/2008 a 31/01/2008 para compras efetuadas apenas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem nossos estoques. O frete não está incluso no preço dos produtos.

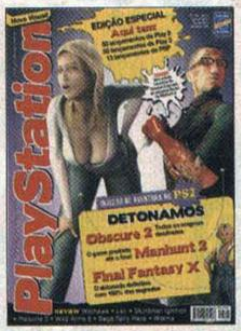
Ninguém entende mais de games do que

Ed. 107 R$ 6,90

- 6 detonados: Simpsons the Game (PS2); Assassin´s Creed (PS3); Winning Eleven 2008 (PS2); The Sims 2: Castaway (PS2); e Castlevania: The Dracula X Chronicles (PSP)
- Reviews: Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Ed. 106 R$ 6,90

- 8 Detonados: Dragon Ball Z - Sparking Meteor; Crisis Core: Final Fantasy VII; Crash of the Titans; Spider-Man: Friend or Foe; Siphon Filter: Dark Mirror; e Jackass: the Game
- Detonados Futebol: FIFA 08 e Winning Eleven 2008

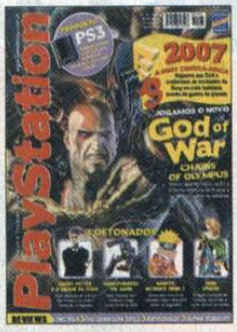


Ed. 105 R$ 6,90

- Edição especial com 50 lançamentos de PS2, 50 lançamentos de PS3 e 13 lançamentos de PSP
- Detonados: Obscure 2; Manhunt 2; e Final Fantasy X
- Reviews: Warhawk; Lair; Stuntman Ignition; Persona 3

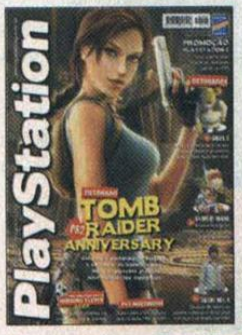
Ed. 104 R$ 6,90

- 4 Detonados: The Darkness; Raw Danger; Winning Eleven 2007; e Shadow of Rome
- Heavenly Sword, Metal Gear 4 e Killzone 2: tudo sobre os três jogos do PS3 que prometem fazer o Wii e o X360 tremerem
- Reviews: Ninja Gaiden Sigma



Ed. 103 R$ 6,90

- 4 Detonados: Harry Potter e a Ordem da Fênix; Transformers The Game; Naruto Ultimate Ninja 2; e Odin Sphere
- Jogamos o novo God of War Chains of Olympus: nosso repórter jogou na E3 a próxima aventura de Kratos

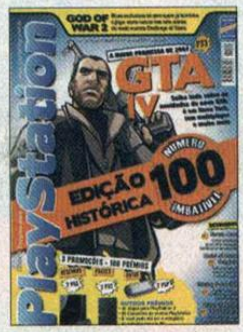


Ed. 102 R$ 6,90

- Detonados PS2: Shrek 3; Dawn of Mana; e Silent Hill 4
- Tomb Raider Anniversary (PS2): desvende os enigmas e encontre os itens secretos
- Os primeiros detalhes do Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2008

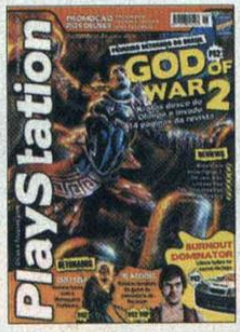
Ed. 101 R$ 6,90

- Detonados: Spider-Man 3 (PS2); The Red Star (PS2); Resistance Fall of Men (PS3); e Driver 76 (PSP)
- PS3 sem limites: compre games na PSNetwork e compartilhe com até cinco amigos sem gastar mais nada



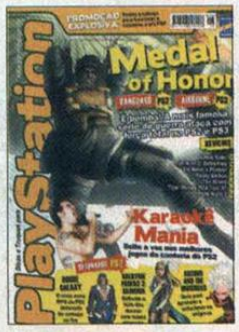
Ed.100 R$ 6,90

- GTA IV (PS3): tudo sobre as novidades do novo GTA. É em Nova York, tem multiplayer...
- Detonados: Naruto Accel (PS2); Medal of Honor: Vanguard (PS2); Shining Force EXA (PS2); e Prince of Persia: Rival Swords (PSP)



Ed. 99 R$ 6,90

- God of War 2 (PS2): primeiro detonado do Brasil. Kratos desce do Olimpo e invade 13 páginas da revista
- Detonados: Ghost Rider (PS2) e The Warriors (PS2/PSP)
- Burnout Dominator (PS2): libere todos os carros do jogo



Ed. 98 R$ 6,90

- Medal of Honor: Vanguard (PS2) e Airborne (PS3)
- Detonados: Rogue Galaxy; Valkyrie Profile 2 Silmeria; e Arthur and The Invisibles
- Karaokê Mania: solte a voz nos melhores jogos de cantoria do PS2

Ed. 97 R$ 6,90

- Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007 (PS2): saiba tudo com nosso detonado e seja o craque dos gramados. Grátis Pôster Calendário duplo
- Detonados: Yakuza 2 (PS2); Metal Gear Solid: Portable OPS (PSP); e God of War (PS2)

Ed. 96 R$ 6,90

- Burnout Dominator: a série de corrida volta ao PS2, PSP e PS3 e atropela tudo
- Detonados: Naruto Uzumaki Chronicles (PS2); Superman Returns (PS2); e GTA Vice City Stories (PSP)
- Reviews: NFS: Carbon (PS3)

Ed. 95 R$ 6,90

- Teste com o PlayStation 3: as funções do console; análise dos jogos; funcionalidades da rede online; e nossa aventura para comprar o PS3 nos EUA
- Detonados PS2: DBZ Teikachi 2; Destroy All Humans 2; Splinter Cell 4; e SOCOM 4

Ed. 94 R$ 6,90

- Mortal Kombat Armageddon (PS2): aqui, o detonado do Konquest e guia completo do novo sistema de Fatalities
- Detonados PS2: Final Fantasy XII; Scarface: The World is Yours; e Bully
- Reviews: Fifa 07 e God Hand

Ed. 93 R$ 6,90

- Devil May Cry 4: nosso repórter jogou no Japão o game que vai soltar os demônios do PS3
- Detonados PS2: Okami; Lego Star Wars II; Cavaleiros do Zodíaco: Hades; e Yakuza
- Reviews: Reservoir Dogs; Rule os Rose; Pac-Man: World Rally

Quer ganhar 2 edições da Revista PlayStation? Ligue para 0800 55 76 67 e saiba como

ELE

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.

PlayStation 2

Xbox 360

PlayStation 3

Nintendo Wii

PSP Slim

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

Visite nossa loja virtual

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade
fotos ilustrativas Valores p/ pagamento em dinheiro

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.

Notebook Acer 4720

Celulares

Ipod Touch

Câmeras Digitais

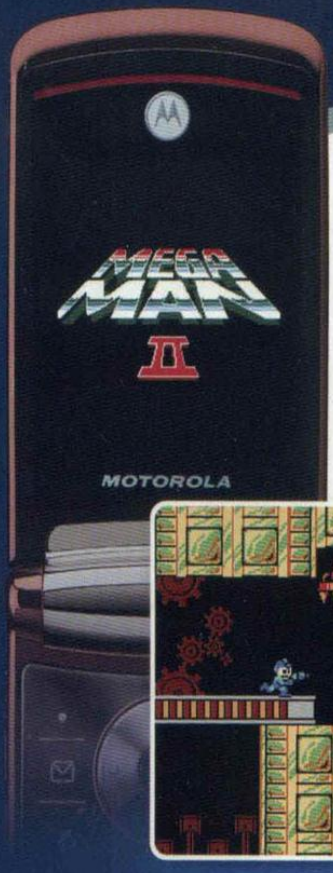
Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

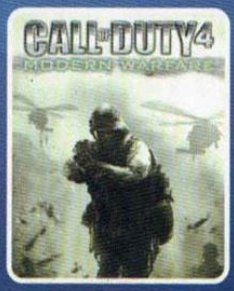
R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

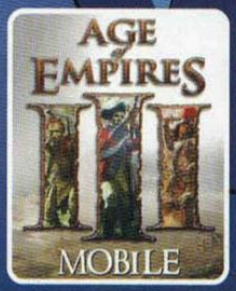


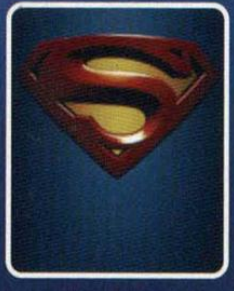
MEGA MAN® II

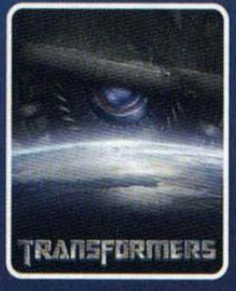
CAPCOM interactive

Envie GRÁTIS a palavra GLU para o número 250









COMO BAIXAR:

1. Acesse o portal CLARO IDÉIAS direto do seu aparelho
2. Escolha a opção jogos.

Claro idéias

© 2007 GLU, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. © 2007 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. © 2007 WARNER BROS. ALL RIGHTS RESERVED. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. © 2007 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation.

glu™